1993 ★ SPRING

クラブ☆カプコン

CLUB CAPCOM

創刊準備号

独占初公開

描きおろし イラストレーション・ギャラリー

期待集中大情報

いよいよ開幕 F3000 レーシングチーム始動

巻末総力特集

ロックマンのすべて!



創刊記念 **1000名** 大プレゼント

本宮ひろ志 インタビュー

イラストエッセイ **みうらじゅん**

CAPCOM SHOT **水野美紀**

最新作徹底特集

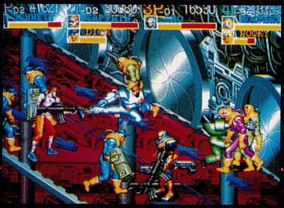
NEW GAME INFORMATION

マッスルボマー／パニッシャー／キャディラックス／ストリートファイターII'ターボ／ブレスオブファイア／ファイナルファイト2＆マイティファイナルファイト／魔界村外伝／ダックテイルズ2他多数

CAPCOM

非売品

CAPCOM クラブ☆カプコン 創刊準備号 1993 SPRING ぶっちぎりカプコン・ワールド CAPCOM



ビッグヒット

感動は、くり返される。

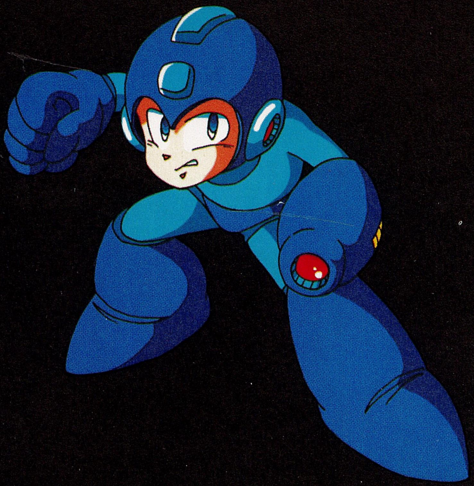


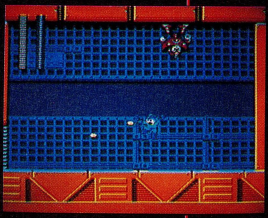


面白さの追求が、いくつもの大きな感動を生み出してきました。ブームの先駆けになったゲームもあれば、記録的なヒットとなったものもありました。しかしそれは、常に面白いゲームを創り出そうとした結果でした。

「面白いゲームはないかな？」もしもあなたが、新たなお気に入りのゲームを探しているならば、カプコンのゲームをプレイしてみてください。求めているものが、とびっきり新鮮な感動が、きっと、そこに、あるはずです。

CAPCOM®









株式会社カプコン 大阪営業 〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8 東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。


クラブ☆カプコン
創刊記念
1,000名
大プレゼント
欲しかったあのグッズが、商品が、一挙1000名に
当たる大チャンス！たくさんのハガキまってるぜ！
1 カプコン
レーシングステッカー
セットで22名
CAPCOM RACING TEAM
2 ストⅡジグソーパズル
各50名計100名
3 第1回ストⅡ
チャンピオンシップ記念パスポート
50名
STREET FIGHTER II
CHAMPION SHIP PASSPORT
4 ストⅡ下じき
50名
5 ストⅡ
B2ポスター
50名
6 ロックマン
B2ポスター＋缶バッジ
セットで50名
7 ロックマン5
ステッカー＋缶バッジ
セットで50名
8 ミッキーの
マジカルアドベンチャー
B2ポスター＋缶バッジ＋下じき
セットで50名
ミッキーのマジカルアドベンチャー
9 バースポスター50名
VARTH
OPERATION THUNDER STORM
10 ワンダー3
ポスター50名
一つの基板で3つのゲームを楽しむ
ワンダー3
ROOSTERS
アクション
CHARIOT
シューティング
CAPCOM
© The Walt Disney Company

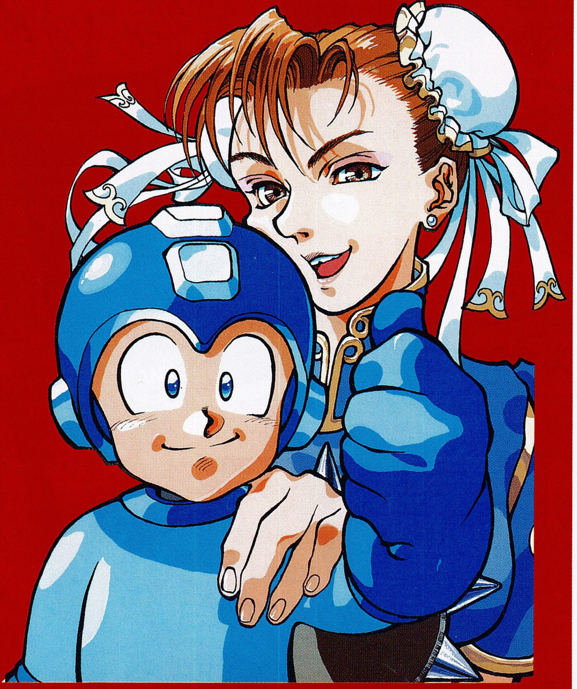
Capcom

カプコン イラストレーション・ギャラリー

ILLUSTRATION Gallery

初公開の描き下ろしイラストが7枚、イキナリの大公開だ!! 永久保存版にするもよし、切りとってピンナップするもよし、カプコンキャラたちの世界をナマで楽しんでほしい!!

CONTENTS

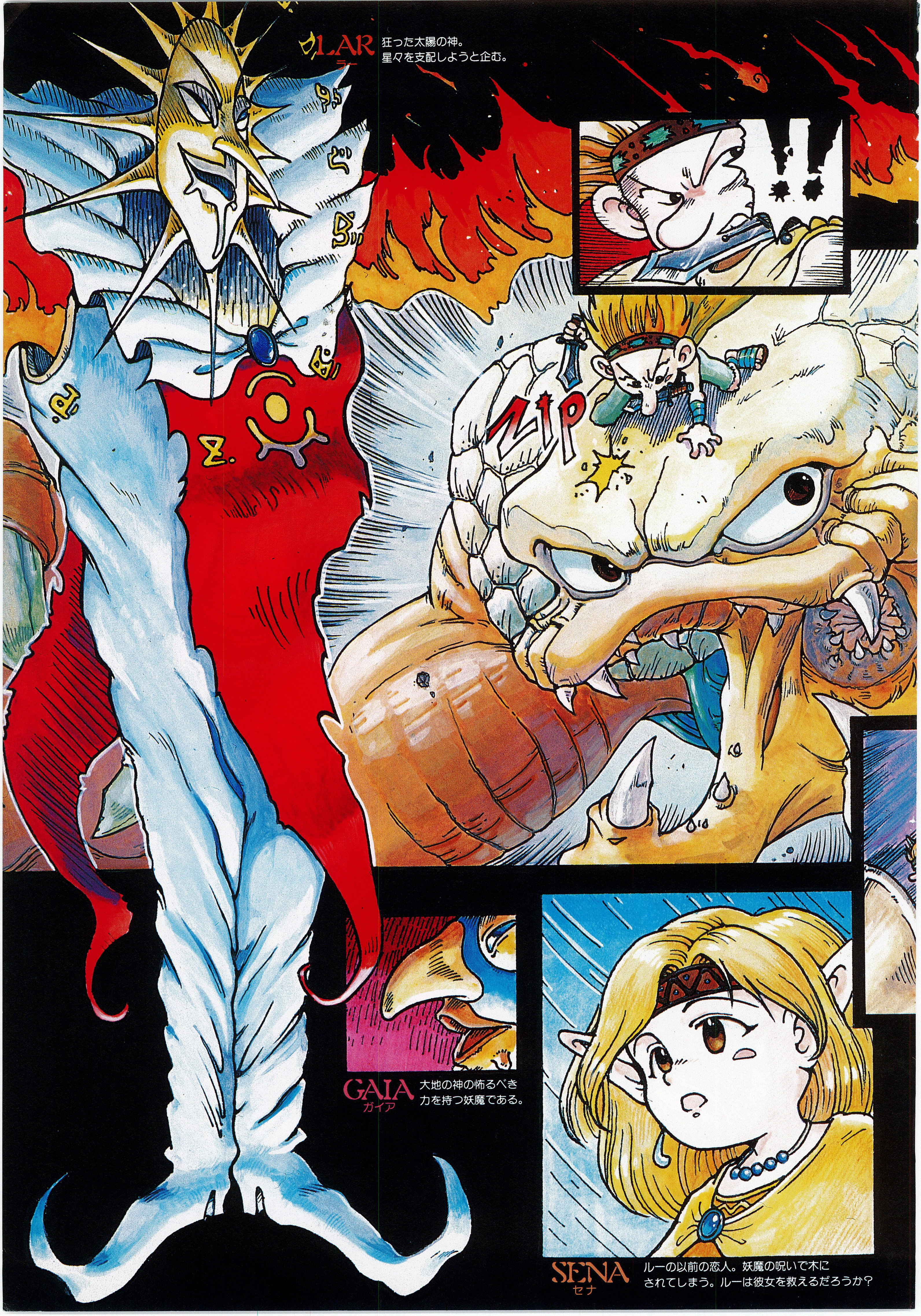


表紙イラスト／カプコン　表紙デザイン／勝亦一巳　編集協力／株式会社　ナート
レイアウト／勝亦一巳・福田亮一・武藤多雄・高岡眞理子・中川盛利


CAPCOM CP SYSTEM No.17
CAPTAIN
Commando
TEAM
WANT
ROY
NINJA COMMANDO
■A highly trained ninja and successor to Bushin-ryu Ninpo. His razor-sharp sword is capable of cutting an opponent in two.
■His sure-killing technique is his "Smoke Bomb". After creating a smoke screen around his body, the smoke explodes, killing his enemies.
■Ginzu's Dash Attacks are "Iaizuki" and "Flying Katana". "Iaizuki" pierces several enemies at once. "Flying Katana" cuts the enemy from above while jumping.
■Ginzu can grab his opponent and either kick their stomach or do a shoulder throw or overhead throw.
MUMMY COMMANDO
■An alien from outer space, Mack always seems cool and collected. As weapons he uses sub-sonic knives which melt any enemy he hits.
■His sure-killing technique is the "Spinning Attack." Spinning round like a top, his bandages lash his enemies like whips.
■Mack's Dash Attacks are "Double Trouble" and "Sky Assault." "Double Trouble" sticks his enemy with both knives and "Sky Assault" is a "Double Trouble" while jumping.
■Mack can also grab his enemy and either stick or throw him.
RIDING ROBOT
BABY COMMANDO
■A super genius baby who fights using a robot of his own design. His robot is both strong and quick.
■His sure-killing technique is his "Knee Rocket" which launches a missile from the robot's knee. Missiles are constantly manufactured within the robot.
■Baby Head's Dash Attacks are "Rolling Punch" and "Elbow Smash." "Rolling Punch" is a strong punch. "Elbow Smash" crushes the enemy under an elbow blow coming off a jump.
■Baby Head can grab his enemy and do either a knee kick or a "Pile-driver" or "Fling-away."
DASHING
Captain Corridor!!
I am Captain Commando
THROW-ING
MARBIN

キャプテンコマンドー


CP−SYSTEM No.15
"WONDER−3"
3 Games in I board.
1991 CAPCOM PRESENTS.
SIBUN シブン
AKABEE アカビー
COREEN コリーン
OPTIONS
〜仲間たち〜
SIVA シバ
ルーの相棒。ナイフの達人である。
SIVA!!
LOU ルー
本編の主人公。冒険と自由を愛する若者である。シバとコンビを組み、妖魔にいどむ。
guard-parts
seat
foot rest
Wing
tail-option (max-7)
CHARIOT チャリオット
天駆ける空中戦車。聖なる光を発ち、妖魔の呪いから人々を救える唯一の希望。
ROOSTERS
チャリオットを探して
and
チャリオット
CHARIOT
〜天空への旅〜


LAR
ラー
狂った太陽の神。
星々を支配しようと企む。
!!
ZIP
GAIA
ガイア
大地の神の怖るべき
力を持つ妖魔である。
SENA
セナ
ルーの以前の恋人。妖魔の呪いで木に
されてしまう。ルーは彼女を救えるだろうか?



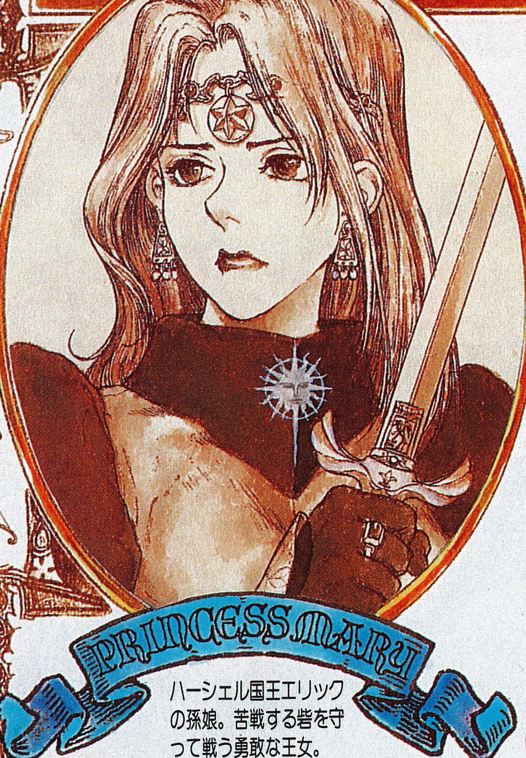
魔界村シリーズ



ブレスオブファイア

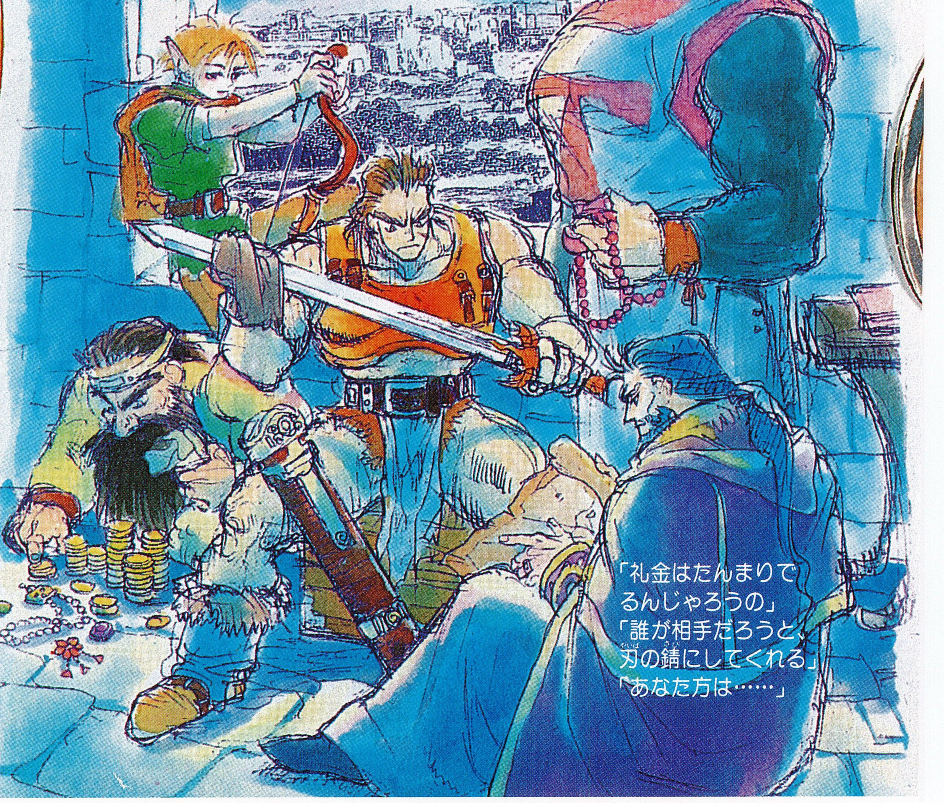

ザ・キング オブ ドラゴンズ
The King of Dragons
その名は遙か昔より、伝説となって語り継がれてきた。「レッドドラゴン・ギルディス目覚めるとき、世界は殺戮と混沌のるつぼとなろう」
――創世伝第一章・賢者エルダールの予言より――
今、伝説がよみがえる！
THE VAGRANTS
数奇な運命に導かれ出会った五人の勇士。それぞれの思いは違えど、目指す敵はただひとつ。レッドドラゴン！
Aldo アルド
カテドラル建設のために、諸国を遍歴するクレリック。とはいえ冒険を楽しんでいるとしか思えないふしがある。信仰上の理由から刃物を武器につかわない。
Regie レジェ
冒険の旅のかたわら、魔法研究を続けるウィザード。様々な古代魔法文明の遺物を得るためにパーティーに加わった。彼の魔法は心強い味方となるだろう。
Vargas バルガス
戦斧をつかいこなす、ドワーフの戦士。故郷の村を滅ぼされて以来、モンスター退治の旅をいとわないが、今回の彼の関心はもっぱらドラゴンの財宝にあるようだ。
Ravel ラベル
森の奥ふかくに住む、エルフの狩人。平穏を好む種族にしては好奇心が強く、自分の力を試してみたいと常々思っていた。射手としての腕前は超一流。
自らの剣技に、さらに磨きをかけるべく武者修業の旅を続けるファイター。最強の敵・レッドドラゴンを求めて再び彼の冒険が始まる。
Derek デレク





ハーシェル国王エリック
の孫娘。苦戦する砦を守
って戦う勇敢な王女。

“旅は困難をきわめた。
倒したモンスターは数知れず、道はいつ終わるともしれない。
そして今またここに、窮地に陥った姫君が助けを求めているという。
神に仕える者として、これを見捨てておくことができようか。
幸い、私には四人の頼もしき仲間達がいる。
わが神よ、我等に力を与えたまえ。”
──僧侶アルドの日誌より──



数々の試練をくぐりぬけた彼らを、
さらなる冒険が待ちうける。
まだ見ぬレッドドラゴンに
相まみえるのはいつの日か…………
すべてはここから始まる。

ザ・キング オブ ドラゴンズ
序章・完



A.D.2048年全世界を舞台に暗躍する忍者集団がいた。人々は彼らを〝野を駆せる影〟ストライダーと呼んだ――――

飛竜
STRIDER

彼の名は〝飛竜〟――――A.D.2030年ツングース地方の村で生まれる。飛竜という名はいわばコードネーム。常人の能力をはるかに上回るストライダーズの中において、その頂点ともいうべき〝超A級〟に位置し、胸の〝飛〟文字と腰に巻かれた友禅染の帯が他のストライダーと一線を画す。16才で一時現役から退くが2年間の沈黙の後、冥王暗殺の命を受け再びサイファーを抜くことになる――――



飛竜
SUPER A RANKED STRIDER
飛竜の使命はただひとつ。はるか天空に打ち上げられた
人工都市〝第３の月〟。そこに君臨する謎の冥王
グランドマスターを倒し人類抹殺計画を阻止することだ
OPTION C
上空を防御するタカ型オプション。A、B
タイプとは違い飛竜からのコントロールで
はなくメモリーされた範囲内を旋回する。
そのため攻撃範囲が限定される。
主翼駆動用エンジン
対物センサー
サイファー
ブリット換装プロセス
❸
❷
❶
ブリット
〝ブリット〟と呼ばれる小型弾頭
をカートリッジにセットする事に
よってプラズマエネルギーを放射
する。放射するエネルギー量はグ
リップの握り圧と電導負荷量によ
って制御されるのでたぶんに感情
の抑揚に左右される。
OPTION A
関節可動用モーター
重力制御エンジン
ボディバランサー
ショックアブソーバー
飛竜を中心に常に周回し防御する円盤型オ
プション。飛竜の腰のコントロールユニッ
トから最大２基まであやつる。障害物にあ
たると２本の足はショックアブソーバーと
なり地上では歩行することも出来る。
TO BE CONTINUED


WEST SIDE
SLUM
UP TOWN
PARK
INDUSTRIAL AREA
BAY AREA
THE ATLANTIC OCEAN
CODY!
BAD

ファイナルファイト



NEW GAME INFORMATION

★ ニューゲーム・インフォメーション
アーケード

戦いの伝説は君の手でつくられる

マッスルボマー

THE BODY EXPLOSION

最強の座（チャンピオン）王者のベルトをつかめ!!

最強開発タッグ成る！キャラクターデザイン原哲夫

「北斗の拳」「花の慶次」の超人気まんが家、原哲夫先生がキャラクターデザインを担当。格闘ゲームファン必見の超新作が、アーケードにデビューする日も近い。開発スタッフの熱意に応えた力作をキミの目でたしかめてほしい。



伝説の王者 ヴィクター・オルテガ

200cm（推定）140kg（推定）
年齢不明　出身不明

最強の座？　単に俺より強い奴がいないだけじゃないか。金も名声も手にいれた。だが俺に今、一番必要なものはそんなもんじゃない。ぎちぎちと体がきしみをあげるほどの、闘いができる相手だ。俺が必死で体におぼえた技を、本気で使っていい、そんな相手だ…。誰かいないのか…？

19XX…ヴィクター・オルテガ失踪。

赤い獅子 アレクセイ・ザラゾフ

192cm　120kg
25歳　ロシア共和国出身

まだだ、まだ届かない。プッシュアップする手の下に汗がたまる。鍛えても、鍛えても埋まらない何かがある。カーニバルへの出場、強敵たちの顔よりも、強く浮かんでくるものがある。伝説の王者の背中だ。燃えれば燃えるほど、頭は冷たく冴えてくる。

あの背中を追い越した時、見えるものは王者の孤独か、それとも…。

フロリダの荒馬 ラッキー・コルト

192cm　125kg
24歳　アメリカ出身

ヘッ、誰が出てこようと、俺の優勝は決まったようなもんさ。まったくザラゾフの奴は、何が楽しいんだか？　ま、全員病院送りは覚悟してもらうとして、ハガーのおっさんは少しは手加減してやらんとな。ジェシカちゃんを泣かせちゃまずいし…。人生楽しまなくちゃ。さて、今日の相手は誰だ？

いっちょ、倒してくるか！



インテリジェントモンキー
フリーク

60cm　9kg
8歳　ドミニカ出身

ウキ…、そろそろゴメスもプロレスになれてきたし、このカーニバルに優勝でもしたら、僕もそろそろセコンドをやめて、大学にでも行こうかな?

僕もゴメスのそばにいたいけど、僕がいると人間の言葉をあんまり覚えないからな、ゴメスの奴は。

フリークの悩みをよそに、昼寝をするゴメスの鼻息は今日も元気だ。

最強最後の巨人
タイタン・ザ・グレート

236cm　196kg
25歳　イギリス出身

まったく、下ばかり見てると首が痛くなるな。おい、おい、そんなジタバタするなよ。お前みたいなチビが、俺にかなうわけないじゃないか。そら、高い、高い、ネックハンギングツリーだぜ。なに、ぐったりしてんな、もう気絶したのか。

チッ、準備運動にもなりゃしない。帰って紅茶でも飲むか。

失われた知性
ゴメス

198cm　150kg
23歳（推定）　ドミニカ出身

なんだ?　こいつ、気に入らない臭(にお)いだ。やっつけてやる。俺、強いんだからな。俺、ライオンより強い、豹(ひょう)より強い、象は闘ったことないからわかんない。フライドチキンはうまい。

フリークともだち。フリーク頭いい。

フリークの言うことさく、俺勝つ。俺、強い、もっと強くなる。チャンピオンなれば、フリーク喜ぶ。みんな喜ぶ。だから俺、優勝。

まず、こいつ倒すか?　よし、倒す。

CWA
CAPCOM
WRESTLING
ASSOCIATION

プロレス超神伝説の開幕

乱立するプロレス団体、盛り上がる人気の中での、かすかな下降の兆(きざ)し。憂慮(ゆうりょ)する男たちが集まり、伝説を創(つく)る男がその頂点に立った。ヴィクター・オルテガ、新たなる闘いの神の誕生。力の神話が始まり、急にそれは途絶(とだ)えた。神が消えた。しかし、時代は流れる、新たなる神を求めて。選ばれし者ここに集(つど)う、神を超えるべく。CWA伝説開幕。



プロレス必殺技の系譜

プロレスというと、豪快な必殺技が思い浮かぶ。ハンセンのラリアット。馬場の16文。スタイナーのフランケン・シュタイナーなど、プロレスの魅力のかなりの部分をしめている。中でも、スープレックス系の技は、その一瞬に凝縮された華麗さと、その形の美しさで抜きんでた存在だ。

このゲームの中でも、ジャーマン、ノーザンライトなどのスープレックス・ホールドを鮮やかに決めることができる。特に対戦においては、意表をついてじつに有効だ。華やかな技で、華麗なる勝利をつかめ。

白面の悪魔
ミステリアス・ブドー

182㎝　100kg
22歳　日本出身

強くなりたかっただけなんだよな、俺は。だから、空手もやったし、骨法もやった。あげくのはてにはプロレスに入っちまった。ペイントをしたのも、アメリカンプロレスを身につけるためだ。だけど、不思議だよな、最近じゃこのスタイルに愛着を感じる。限界ってやつを、ペイントをしてると超えられそうな気がする。…誰よりも強く。

人間裁判所
ハリー・ヒックス

170㎝　70kg
31歳　アメリカ出身

なんて間の抜けた試合なんだ。私が裁く値打ちもない。もっと、緊張感のある試合でこそ裁く価値があるのだ。あのオルテガのような。気を抜く暇もないほどの試合だ。

お、次の試合はザラゾフか、あいつはいい。きっといいレスラーになるな。ワン・ツー・スリー。そら終わりだ。

さあ、次の試合だ。

迷える羊
シープ・ザ・ロイヤル

199㎝　163kg
33歳（推定）　オーストラリア出身

まったく、気をつけねえと簡単に壊れちまうからな。どう鍛えりゃそんなヤワな体になるんだか。そろそろギブアップした方がいいぞ、おい！　今ならまだ自分の足で帰れるからな。まったく、ヤセ我慢だけ1人前でも、しょうがないだろうに…。おっと、それで反撃のつもりかい？　あれ？　折れちまったよ。プロモーターが騒ぐな…。

アカプルコの殺人蜂
エル・スティンガー

168㎝　74kg
26歳（推定）　メキシコ出身

ハッハ…ノロノロ地面を歩いてるんじゃないよ、このノロマ。俺は鳥だぜ、俺は彗星だ。重力なんて俺には関係ないのさ。史上最強スーパー・エキセントリック・ワンダフル・ルチャドール、エル・スティンガー様だゼィ。

どうしたんだい？　もう息があがってるぜ？

そろそろフィニッシュかな。そら…。



ハガーの娘
ジェシカ

165cm　50kg　　B90　W58　H88
18歳　アメリカ出身

まったく、騒がしいったら…。パパが勝つに決まってるじゃない！　ねえ、そう思わない？　だってパパは誰よりも強いんだから…。ほら、ラリアット！　いけえ！　スクリュー・パイルドライバー！　あら、ゴメンなさい、あたっちゃた…。ホント、ゴメンなさいね。
さーて、前にいってお祝いしなきゃ。ダディー！

狂える巨鯨
キマラ・ザ・バウンサー

200cm　200kg
30歳　アメリカ出身

ホッ、ホッ、ホッ。あなた弱いですね。私は、あなたのような弱い人は大好きです。なにしろイジメやすいですからね。そんな怖い目で見ないでください。私はこう見えても気が弱いんです。つい、よけいな力が入って、おっと、あばらにヒビでもはいりましたか？　かわいそうに、私は慈悲深いんですよ。楽にしてあげましょう。おや、血ですか、死にますかね。

褐色の閃光
アストロ

188cm　105kg
年齢不明　出身不明

ここはリングだ。肩書きなど必要はない。プロフィールなど邪魔なだけだ。素顔だと、そんなものがなんの役に立つ？　必要なものは強さ、そうだ、強さだけだ。ごたくを並べる前に、お前の強さを見せてみろ、どうした、かすりもしないぞ。
いいか、蹴りというのはこう放つものだ。もう倒れたのか、なんて醜いんだ、弱者とは…。弱い奴は俺の前に立つな。

市長
マイグ"マッチョ"ハガー

202cm　140kg
40歳　アメリカ出身

フー、さすがに若手の相手をすると疲れるな。まだまだ負けるとは思わないが、明日は市議会があるしな。ザラゾフもコルトも、あの頃に比べるとずいぶん強くなった。今回のクラッシュ・カーニバルが終わったら…。いや、まだ気を抜いてはいられない。なにしろBWAのレスラーがいるしな、あいつらに優勝させるものか。オルテガのベルトは汚させん。

BWA 最凶最悪のレスラー軍団

BLOOD
WRESTLING
ASSOCIATION

光に英雄は集い、闇に獣は集う。獣たちは牙を研ぎ、爪を磨く。互いの肉をむさぼりあう肉食獣の群れの中で、最も強きものがその頂点を極める。最強の牙と最強の爪を持つ、最強の闇の獣、アストロ。今、その闇の牙は光の中に姿をあらわそうとしている。彼の進む先にそびえるCWAの城。喰らい尽くすために、殺し尽くすために。今、獣は吼える。

現代のパンクラチオン 激闘の中に伝説はつくられる

地上最強のメガバトル

強くなること、最強の男であること。シンプルだが、これほど男の心を引きつける命題はないだろう。

それだけの、ただそれだけのためにおのれの体を極限まで鍛え上げた男たち、それがマッスルボマーだ。

プロレスの四角いリング。それはジャングルにもたとえられる、危険に満ちた弱肉強食の野生の王国だ。

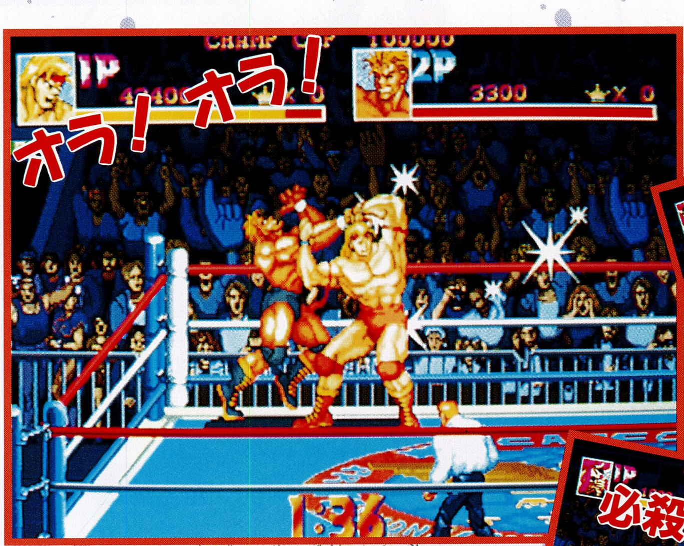
その中でただ一人の最強の男、「マスター オブ マッスルボマー」の称号を目指すのが、このゲーム『マッスルボマー』なのだ。

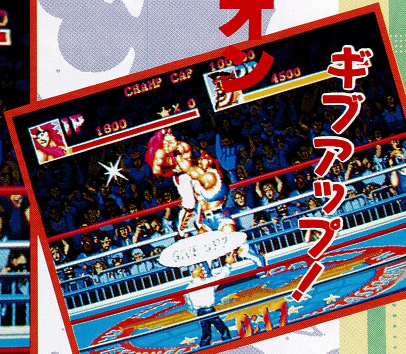
操作は2つのボタンと、レバーで行われる。カプコンのゲームでは、すっかりおなじみになった、レバー入力や連打などによる必殺技も健在。キャラクターに合わせた、個性豊かな試合運びが可能になっている。

モードは2つ。1対1の真剣勝負、シングルマッチと、2対2で行われる、チームバトルロイヤルだ。最大4人まで参加可能のメガバトル、Qサウンド対応で、興奮はレッドゾーンに突入する。

また、プロレスでおなじみの場外乱闘、凶器攻撃（場外、またはリングに凶器が投げ込まれたときのみ）、コーナーポストに登ってのアピール、とプロレスファンを納得させるプレイの数々も、可能になっている。









勝敗は、フォール、ギブアップ、相手のリングアウトをとれば勝ち。戦い方によっては、こちらのダメージが大きくても十分逆転可能、スリリングな駆け引きの要素も強い。スープレックス・ホールドのような、華やかな勝ち方もあれば、場外でギリギリまで粘り、相手のリングアウトを誘う、頭脳的な勝ち方もある。レスラーの個性と、プレイヤーの個性が見事に生かされる。

さあ、最強の称号を目指して戦うのだ。立ち上がれ「マッスルボマー」よ！



マッスルボマー開発レポート

●サウンド担当

テーマ曲をレスラー1人に1曲にしたかったので、曲を次々作っていたらあっという間にメモリーがパンク！

それで工夫をかさねて

「はい、この通り！」

猿がメロディーを歌っているゴメスのテーマや1コインクリアした時のスタッフロールの曲はお薦めです。

●企画担当者

サウンドで作ってもらったリングの音が、何度作り直してもらっても気に入らなくて、とうとう本物のリングの音を録音しにゆく事になりました。

行き先は現役のプロレスラーが経営するジム。間近で見るプロレスラーのその迫力といったら、それはもうスゴイものでした。怒らせるとアブなそうなので機嫌を損なわない様、小さくなって暑いジムの中、ヒヤ汗と脂汗をかきながら音をとって帰りました。

さすがに本物のリングの音、画面に合わせると非常にいい音です。

しかし…今思い出しても本物のレスラーたちはやはり怖かった。

●キャラクター（ザラゾフ）担当

私はプロレスが好きなので、この仕事は大いに燃えて取り組んだが、なかなかデザインや顔が決まらなくて苦労しました。

でも、研究ということで20、000円の席でプロレスを見に行けたのは、プロレス好きの私にとってはとてもおいしい仕事でした。

●スクロール担当

来る日も来る日も満員の観客を描いていたためうんざりして、一時は群衆恐怖症になってしまいました。

観客の次は、来る日も来る日も選手紹介デモの、筋肉質なむさ苦しい男の裸を描くハメになってしまいました。

仕事も大詰めになりホッとした時に、とどめのオープニングデモの仕事が入り、来る日も来る日も画面いっぱいの大胸筋や、腹筋とにらめっこするという、世にも気持ちの悪い状態に陥ってしまいました。

太腿の部分を作っていると、通りがかる男の人がみんな画面に見入るのですが、男の体を作っているんだと解るとサーッと去っていってしまうという間抜けなエピソードもありました。

●キャラクター（シープ）担当

当時シープのやられ顔を作成していたのですが、なかなかOKがもらえず疲れはてていた私は、不幸にも左肩脱臼というケガをしてしまいました。

「キャラが作れない…」

「クビになるのでは…」と弱気になり、半泣き状態でトイレに行って1人鏡に映った自分の姿を見て「おーっ！」とひらめきが起こりました。

自分の体型はシープそのもの。このケガをした姿をそのまま描けばシープのやられ顔の出来上がり、と。

これがまんまと図に当たり、一発OKとなったのでした。

かくしてパワーを回復した私はバリバリ仕事をする良い子に変身できましたぁ、と思ったのですが、ケガの時のチームの方々の優しさが今でも忘れられずに、人に頼りながら生きています。がははははっ！

THE PUNISHER パニッシャー™

QSOUND™

●Qサウンド対応

全米で人気のハードアクションコミックスの世界を120%再現
ノンストップ・アクション・シューティングゲームの決定版



怒りを銃弾にかえて悪を撃つ。それが処刑者だ。

パニッシャー

俺は今、闇の中にいる。妻や子を失った日から…。ケチ臭いギャングどものために、俺の妻子は殺された。俺は海兵隊大尉の座を捨て、人である事を辞めた。ここにいるのは鬼だ。フランク・キャッスルという名の男は、死んだのだ、あの日に…。



プロフェッショナルコマンド

ニック・フューリー

『パニッシャー』に協力しろだと？確かに俺は協力するが、あいつが俺に協力してくれるかどうか…。なまじの犯罪者の、100倍はアブない奴だ。まあ、いいさ、好きなだけ悪党をぶちのめしていいんだからな。

すべてを失った男の戦いが、今、始まる。



爆走列車！敵を撃て！！

凍れる炎 冷徹なるリベンジャー



協力プレーで奴らを倒せ！

目には目を、銃には銃を！群がる敵をけちらせ！

俺の妻子を殺したギャングどものボス、ブルーノ・コスタが、なにやら大きな取り引きをしようとしているらしい。いい気になっていられるのも今のうちだ。組織もろとも、ぶっつぶしてやる。

おお、こいつが『パニッシャー』か、すごい表情しているな。憎しみと怒りのオーラが見えるようだぜ。ええと、これ（Aボタン）で攻撃で、これ（Bボタン）がジャンプと…。

それ、ジャンプキックだ。進行方向にレバーを2回いれて、ダッシュッ！スライディングから、持ち上げて投げ飛ばしてやるぜ。お、敵が銃を撃ってきたぞ、汚い奴らだ。あれ、なんだこの照準は、お、銃をぶっぱなしたぞ！こいつはすごいぜ、それそれ、それっ。

ほう、さすがパニッシャーは防弾服を着てるだけあって、弾に当たっても死なないな。お、箱を壊したら斧が出てきたぞ。それ、ザクザクいけ。

ゲッ、ワラワラとザコが出てきたな。面倒くさい、ジャンプして、手榴弾だ。

お、こいつがブルーノ・コスタか。へへ、「殺してやるっ」と思ったら、なんだよ、バスに乗って逃げちまった。

よし、バスに追いついたぞ。おっと、飛び込んだのはいいが、これはスクールバスじゃないか。ひどい奴だな、お、でも前の方にいたぞ。とうとう追いつめたぞ！　と思ったら、また邪魔が入る。なんだ、このデカい奴は、まあい、パニッシャーに敵はない。どうせ、こんなデカブツ、ノロマに決まってる。

え、速い？　なんだって、こいつ忍者かよ。早くいってくれよ、それを。おーい、頼む。手を貸してくれ。

マーベルコミックスのヒーローたち。

●マーベルコミックスというのは、アメリカの出版社で、ヒーローもののコミックスで有名な会社だ。日本でもよく知られているヒーローとしては、「超人ハルク」、「スパイダーマン」などがある。このマーベルのヒーローの特徴としては、「悩めるヒーロー」というパターンがあげられる。彼らは超人的な力を持ちながらも、普通の人間と同じ心を持つために、悩み、苦しむ、魅力的な等身大のヒーローたちだ。

でも、パニッシャーは、従来のマーベルのキャラクターを超えたパワーを持っている。そのパワーと、カプコンのパワーがドッキングしたこの『パニッシャー』、面白くないはずがないだろう。迫力のQサウンドで、さらにハートは加熱する。『パニッシャー』の世界へ、カプコンから君への招待状だ。



アイテムを使え！



★食料品
色々とあるが、腹にたまるものほど、体力回復には役立つぞ。気力充実ガンガンいくぜ。

★金品
いくらあっても、悪党退治に消えちまう。
武器購入に1ドルたりとも無駄にできん。

★ナイフ類
奴らもいろんな武器で武装しているが、奪い取ればこっちのものだ。武器をいかして闘いをすすめろ！

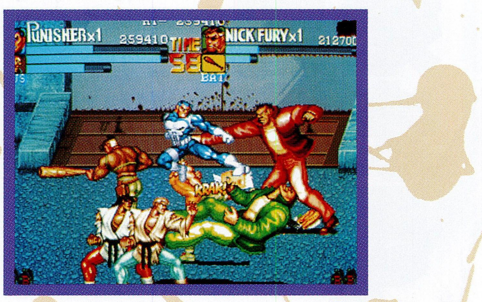
★ハンドグレネード
いざという時に、役立つのがこれだ。数に限りはあるが、ピンチの時には一発で形勢逆転、奴らに一泡ふかせてやる。

★その他なんでも
落ちてるものは何でも使え！ 相手は悪党、情けは無用だ！(特に火炎放射機はつかえるぞ)

★銃器類
弾数に限りはあるが、相手を選ばずぶちのめせるぞ。
(ただ、得点だけの時もあるから注意が必要だ)



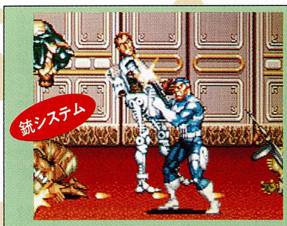
全米で人気沸騰、マーベルコミックスのヒーロー『パニッシャー』の興奮が、カプコンのパワーで、さらにヒートアップ。リアルな表情と動きに、感情移入度は120%だ！



へ、そいつがニック・フューリーか、「フューリー（怒りの精霊）」ってだけあって、そいつも強そうだな。お、あと少しだな。下、上、攻撃で「ブレイクキック」！ おお、すごい攻撃力だ。よし、倒したぞ。パニッシャーが、ツカツカと敵に近づいて、なにするんだ？ なになに、あ、ボスの居所か？ へえ、そうか。ゲッ、パニッシャーの奴、しゃべったら用はないとばかりに撃ち殺しちまった。

すっげえな、こいつは…。ド迫力。

軽快なアクション操作



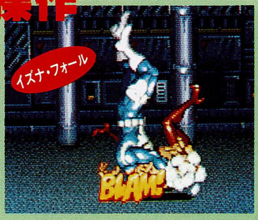
銃を持った敵が出てくると、プレイヤーも銃で応戦するぞ！(銃は自動照準で弾数無制限)



倒れている敵も、持ち上げることができる。今までになかった強力ワザだ。



敵をつかんでふりまわす。当った敵もぶっ飛ぶ偉力だ。



敵をつかんでジャンプ、地面にたたきつける。大ダメージの必殺技だ！

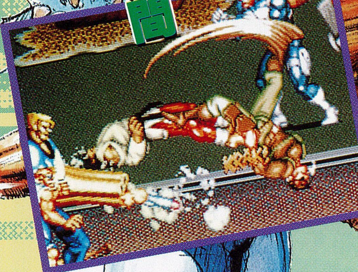


ここぞという時に使え！ムラがる敵をイッキにけちらす、圧倒ワザだ。

※Qサウンドはアーチャー社の商標です。

THE PUNISHER

冷酷改造人間



ブッシュワッカー

すべての火器に習熟し、多くの命を奪ってきた彼に、科学はおそるべき武器を与えた…それは腕。骨を砕き、内臓を貫く。それだけではない。4連の重火器、バズーガ砲。
彼に、パニッシャーの攻撃は通用するのか？

全米を牛耳る闇の大物

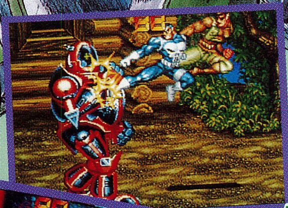
キングピン

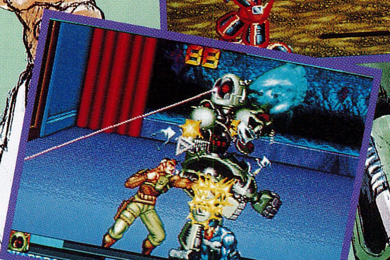
明晰な頭脳と、スモウレスリングで鍛えた無敵の体。アメリカ全土を、影から支配するその実力。
知られているのはそれだけだ。
ＣＩＡもＦＢＩも、そしてスパイダーマンをはじめとする、スーパーヒーローたちですら、その牙城を崩すことができない。
彼の頭脳と、性向が闇に向いていたこと。多くの不幸はここから生まれている。
難関を排し、たどりついたパニッシャーの前に、今、その巨体が姿を現す。

悪のハイテクロボ

ガードロイド

機能はただひとつ、敵を完全に撃滅すること。目的はただひとつ、キングピンのために。
鋼鉄の体に流れる電流は、ただひとつの言葉を運ぶ。「殺せ」
機能を完全に停止するまで戦い続ける、狂気の殺人人形。レーザー砲と、その鋼鉄の体が、パニッシャーの前に立ちふさがる。





奴らには死こそふさわしい

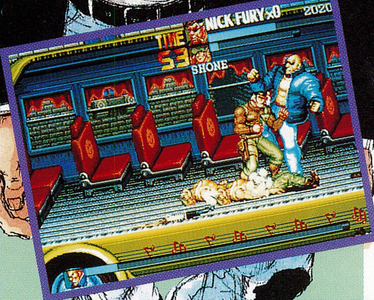
凶暴サイボーグ



ボーンブリーカー

人であり、人でない。兵器であり、兵器でない。地獄の科学の産物か？　人の本能の具象化か？　人の上半身の下にあるものは、殺戮のために作られた戦車。犯罪集団『リーバース』の一員として、多くのヒーローを苦しめてきた彼が。キングピンにやとわれ。今、パニッシャーを殺すために、その禍々しい姿を現す。重戦車の突撃と、すべてを焼き尽くす火炎放射機、パニッシャーの苦戦が始まる。

狂乱の巨体忍者



スカーリー

大型の猫科の動物を思わせる、巨体でありながら、その重さを感じさせない身のこなし。帝王キングピンの影に棲むといわれる腕利きの用心棒であり、キングピンの手足となる、多くの忍者たちを育てあげた忍者養成機関の教官。巨体ゆえのパワーと、すばやい動きで、パニッシャーを苦しめることとなる。

開発者コメント

●パニッシャーの格好を見ると、結構普通の体格をしています。でも、かつてはもっと筋肉モリモリの10頭身のキャラクターでした。しかし、マーベルの人に「現実の人間っぽくしてくれ」と言われて、現在の親しみやすいパニッシャーになったのです。
●このゲームは、キャラクターが大きく表情も見やすくなっています。パニッシャーの顔もよく見てると、いろんな表情をするのがわかります。特に正面向きの顔はいかにもパニッシャーらしい顔をしています。しかし、この表情も最初はごく普通の表情でした。というのも、キャラクターの担当者が「パニッシャーという人は、家族をマフィアに殺された悲劇のヒーローだ」と思っていたからです。ところが、結構危ないおじさんだとわかって、大急ぎで打ち直してできあがったのが、あの素晴らしい表情なのです。
●ゲームとは関係ないんですが、ある企画担当者は、「パニッシャーの世界観をもっと理解するためには、戦闘に詳しくならなければ」とばかり、モデルガンを買い、今ではどっぷりとサバイバルゲームの世界に浸っています。
●キャラクターの質は超一級です。滑らかで美しい動きを存分にたのしんでください。ところが、これほどの絵のレベルに反して、実はかなり短期間で仕上がっているんです。キャラ・チームの人間を超えた集中作業で、見事な結果をおさめたのでした。
●気持ちのいいアクションを目指して作りました。いろんな所に趣向をこらし、納得のできるゲームを、というのがひとつの目標でした。企画マン全員、非常に悩んだ末の成果がこれです。今までのアクションゲームとはひと味違うパニッシャーの世界を存分にお楽しみください。

キャディラックス

CADILLACS 恐竜新世紀



26世紀の未来を舞台に繰り広げられる、重量感あふれるスーパーバトル。キャディラックスは荒野を疾る。

QSOUND™



ジャック・テンレック

Jack Tenrec

陽に焼けた顔に朱が差し、大きな足どりで駆け出していく。

生まれながらに、人の中心にいることを運命づけられた男。

ジャック・テンレック、熱き心と鋼の拳を持つ男。

彼の突き進む道には、密猟者の生きる余地はない。



ムスタファ・カイロ

Mustapha Cairo

腕利きのエンジニアという職業を、疑いたくなるほどのユーモアのセンス。
しなやかな身のこなしは、野生の黒豹だ。

ムスタファ・カイロ、陽気なつむじ風。

その風の吹くところ、密猟者の未来はかき消される。

※Qサウンドはアーチャー社の商標です。



巨大恐竜の襲撃をかわせ!



爆発だ!!

密猟者から恐竜を守れ!

ここは恐竜と人間が共存する、26世紀の未来の地球。

密猟者たちの暴挙に、恐竜は凶暴化し、人々を不安におとしいれる。

自然を壊し、人々を脅かすものは誰だ!

怒れる4人の勇者が、今、立ち上がる。

こういう設定で繰り広げられる『キャディラックス』は、魅力ある人物設定と恐竜のダイナミックな表現で人気を集めているアメリカンコミックだ。

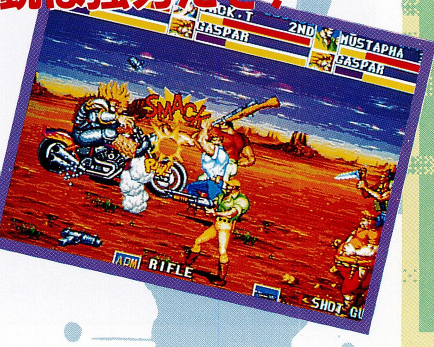
痛快なガンアクションと、豪快なパワープレイで、カプコンはこの『キャディラックス』の世界を再現することに成功した。

最大3人までプレイ可能なこのゲーム、協力プレイでさらにエキサイティングな展開が待っている。横スクロールのワイドな画面に繰り広げられる激しいバトル、臨場感あふれるQサウンドでいやがうえにも興奮は盛り上がる。

そして、サブタイトルにもある恐竜は一方の主役だ。リアルな恐竜の動き、そして質感は必見。彼らは怒ると見境がなくなる。突進し、かじりつき、ひっかいてくる。彼らをいかにかわし、利用するかが攻略の大きなポイントだ。プレイしてその迫力を感じてほしい。



群がる敵を倒せ



銃は強力だぞ!

操作方法は簡単だ。レバー操作と、2つのボタンであらゆる動作が可能。レバーを進行方向に2度いれての、ダッシュ。そして、カプコンゲームではおなじみの、ボタン同時押しによるメガクラッシュ攻撃。キャラクターはそれぞれ、バランス型、武器重視型、スピード型、パワー型にわかれ、プレイヤーの個性に合わせて攻略が楽しめる。

そして、アイテム。火器・弾薬アイテム、武器アイテム、食料アイテム、

《操作方法》軽快な操作でパワフルアクション







そして得点アイテム。武器、食料、得点アイテムは、カプコンゲームのファンならおなじみだが、目玉はやはり、火器・弾薬アイテムだろう。

火器は、その名の通り、拳銃・マシンガン・バズーガ砲などの武器である。残弾数の表示があって、弾が切れると使えない。だが、弾薬アイテムを取ることによって、再び使用が可能になるというすぐれもの。

その上、コンティニュー、途中参加時にはバズーガ砲が標準装備されているというのもうれしいかぎりだ。協力プレイで、ゲーム展開もかなり楽になる。

また、なんといっても特筆すべきは、変化に富んだステージ構成だろう。途中には所々に制限時間のエリアが設けられ、よりスリリングで臨場感のあるゲームが楽しめる。中でも見所は、キャディラックに乗って悪党どもを蹴散らしていくステージ。疾走感あふれる壮快なドライビングで、密猟者どもを地獄にたたき込め。

その他のステージもそれぞれ魅力いっぱい、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

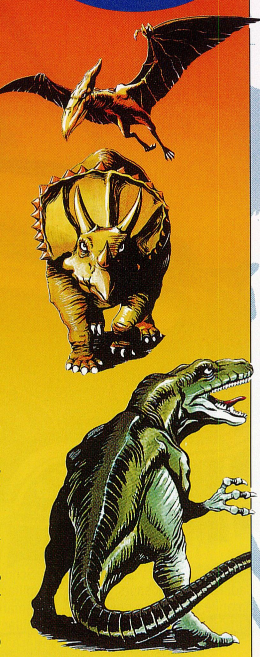


美しくシェイプされた体は、格闘術の鍛練のたまもの。
侮る密猟者たちは、薄れゆく意識の中で後悔することになるだろう。
ハンナ・ダンディー、美しき[illegible]面の女神。
しかし、その慈悲の顔が密猟者に向けられることは決してないのだ。



穏やかな彼の、心の平穏を破る者がいる。
密猟者の目にあまる振る舞いに、彼の怒りは爆発する。
メス・オブラドヴィッチ、そびえ立つ優しき巨漢。
彼の前で、密猟者たちの歩みは止まる。

ダイノソア ワールド



今年、公開予定の映画『ジュラシック・パーク』は、恐竜を現代によみがえらす、というベストセラー小説の映画化である。

この映画で恐竜を甦らせる方法が、実に興味深い。

琥珀の中から発見された蚊から取り出した恐竜の血を、最新の遺伝子工学を用いて培養、復活させるのだ。

よく出来た作り話？ いーや、この映画の中で恐竜復元のために使われている技術や理論は、現実に科学者たちに研究されていることばかりなのだ。つまりは、恐竜復活は十分可能。

一足はやく、ゲームの中で復活した彼らは、キャディラックスの世界にいる。

ダイノソア・ワールドへようこそ！

キャディラックス 恐竜新世紀



敵キャラクター

Dr.フェッセンデン



彼の研究を、誰も知らない。彼が何を望むのか、誰も知らない。

おそるべき頭脳を持ちながらも、彼の研究は学会から抹殺される。

密猟者を追いつめていく『キャディラックス』の前にも、いつしか彼の影が暗く色を落とし始める。

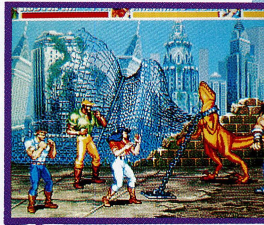
密猟者たち



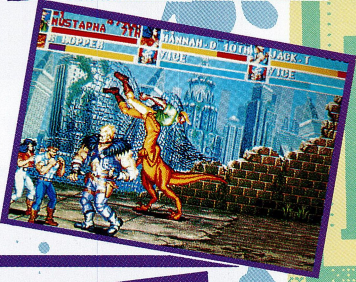
たとえどんなに規制されようと、禁じられる猟のあるところ密猟者は存在する。

金のため、力のため、そして純粋な殺戮の喜びのために恐竜たちは、追いつめられ、狩られていく。彼らの上に立つのは、Dr.フェッセンデン。

いったい、彼らは何をたくらんでいるのか?



恐竜たち



恐竜は恐竜、人は人、互いのテリトリーでお互いに相手を脅かすことのない、平和な暮らしも長くは続かなかった。

密猟者によって、恐竜が傷つけられ、殺されていったのだ。

傷ついた恐竜は、エサをとれず凶暴化し、人を襲い始めた。



怒った恐竜は赤くなるぞ!

開発者コメント

苦労した所：格闘の基本である「気持ち良さ」を出すのに苦労しましたね。嫌なタイムラグなどをなくし、たたけば響く気持ち良さを目指して作り上げました。あと、難易度にも苦労したなぁ。うまい人って、初めてプレイするゲームでも、すべてを知っているかのようにサクサク進むんだもの…。

見どころ・力を入れたところ：開発者としては「全部です!」と言い切りたいところですが、そうもいかないようなので思いつくまま挙げていきます。

恐竜の迫力はすごいものがあります。グワッと口を開け、頭からプレイヤーに噛み付き、かきむしります。一見の価値ありですよ。

各種アイテムもお薦め。バズーガ砲やマシンガンの気持ち良さを是非体験してみてください。

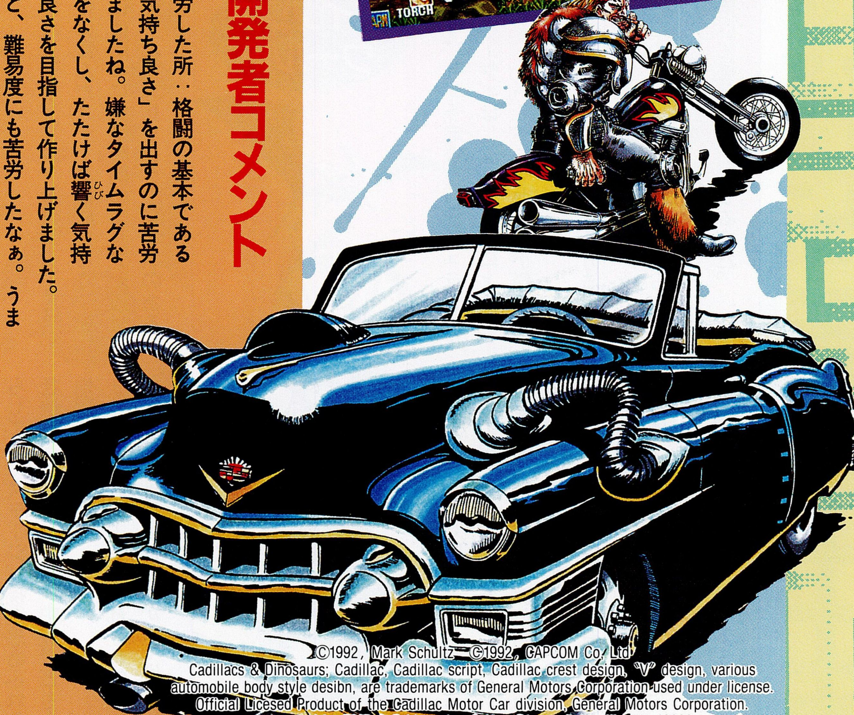
プレイヤーは多彩な技を繰り出します。殴り・つかみ・ダッシュ…いろんな長所や短所があるので、研究して自分なりの連続技を作ってみてください。

他にも小さな所にたくさん面白さを隠しました。樽を運んでみたり、弾丸を補給したり、棒で殴る時、力を溜めてみたり…プレイする度にどんどん面白くなっていくことでしょう。

こぼれ話：メインプログラマーがめでたく結婚する事になりました。

当初余裕をとった日程だったのですが、ままならないのはこの世の常。開発が遅れ、超忙しいさなかの結婚式となりました。もちろん旅行は延期。翌々日、仕事場には深夜をまわっても仕事を続ける彼の姿がありました…。

(もちろん、後日落ちついてから新婚旅行に行ってきましたよ)



STREET FIGHTER II' TURBO

ストリートファイターⅡダッシュターボ



超美技的空中旋回蹴脚！



新たなる伝説へ…



ターボな本田はコワイぞ！



もう飛び道具は怖くない！

高速パワーをひっさげて ハイパワーターボマシン ストⅡ'ターボの登場だ!!



そして、戦士たちは集まった。…新たな技を身につけて。気功拳が、ヨガテレポートが、スーパー百貫落としが、高速バトルでヒートする。この戦いを制し、最強の座をつかむのはキミだ！

うなれハートのエクゾースト 快走！ ターボパワー

おなじみのテーマソングに乗って、あの「ストⅡ」が、さらにパワーアップでゲーセンに登場！ 快速パワーで、スリリングなバトルが展開される。

遊びやすさを計算した上での、高速化。気がつくと息をするのも忘れるほどのスピード感に、キミのハートもターボがかかるだろう。

変わったのはスピードだけではない。「ストⅡ」バトルの基本ともいえる必殺技が、いくつか新たに追加されたのだ。こいつはスゴイぞ！ 当たり判定の変化とあいまって、カモキャラは消滅するかもしれない！

鬼に金棒、春麗に飛び道具「気功拳」。出始め無敵、しかも高速攻撃のE・本田の「スーパー百貫落とし」。足元無敵、グランドタイガーも平気のザンギエフの「ハイスピード・ダブルラリアット」。究極の高速、瞬間移動のダルシムの「ヨガテレポート」。空中で自在に繰り出されるリュウ・ケンの「空中竜巻旋風脚」、春麗の「空中スピニングバードキック」等々。

といった、弱点を補う新必殺技に加え、バイソンの「ターンパンチ」の出始め無敵化。バルログの「バク転よけ」ボタン入力化など、従来の必殺技も改良・変更され、よりキャラクター間のバランスが保たれている。

コンピュータもさらに強くなって、挑戦者を待っている。新たな伝説の幕開けに立ち会える、キミは超ラッキーだといえる。鍛えよ、伝説は加速する。



天駆ける旋風脚

【ストⅡ'ターボ開発秘話】

●苦労したところ：苦労したところといえば『難しさ』かな。

どんな人が遊んでも面白くなるように「ウマイ人には手ごわく、ヘタな人には簡単に」するのが難しかった。

●見どころ：見どころといえば新しく入った必殺技。色々と遊びやすいように工夫しているので見逃さないで欲しい。

●開発こぼれ話：『ターボ開発中に突然かかってきた電話』

「もしもし…」

「Hi！ This is James speaking…」

「ゲッ ジェームズや。変わってくれ、俺あいつ苦手や」

「そんなん俺かてイヤや、あいつムチャばっかし言うねんもん」

「そやそや、こないだかって『ダルシムをワープできるようにしてくれ』やもん」

「おらんことにしとこうや」

「ん、さわらぬ神にタタリなしやな…」

ガチャン！

「そろそろメシでもいこか？」

「そやね～」

※ジェームズ…カプコンＵＳＡの社員。開発メンバーがもっとも恐れる男。すぐとんでもない事を言い出す。

●開発こぼれ話：

「ちょ、ちょっと速すぎるでぇ　ほらあ負けても～た」

「おまえがヘタなだけやろ、速いせいにすんなや！」

「いや、これは速すぎる。これではゲームにならん」

「そうか～？」

「俺に『ターボ』はあわん！　ふつうので勝負しようや」

「別にええけど…」

「うわっ　おそい、おそすぎるいでぇ　こりゃゲームにならん」

「あのな～これふつうのストⅡやで！」

「やめてくれ～ゲッまた負けても～た」

「…おまえがヘタなだけちゃ～うん？」

CAPCOM®

PR INFORMATION



STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIダッシュターボ



ゲームセンターにて

大好評
リプレイ中！

株式会社カプコン® 大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8　東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

キャラクター・ドール

ストリートファイターⅡ&ロックマン

ついに 人気ゲームのぬいぐるみがゲームセンターに登場!!



ストⅡ旋風が、ここにも吹き荒れる！

ゲームセンターでクレーンゲームをしながら、「なんでストⅡのぬいぐるみがないのかな?」と思っていたキミに、ビッグなニュースだ。

もうゲームセンターに出回っているので、見た人も多いと思うが、スーパーファミコンや、ゲームセンターで人気大爆発の『ストリートファイターⅡ』のぬいぐるみが、ついに登場。待っていたかいが、あったというものだ。

第1弾がリュウ、春麗、ガイル、ブランカ、E・本田、バイソンの6人。第2弾がケン、ダルシム、ザンギエフ、サガット、バルログ、ベガの6人。

ここに、ストⅡの戦士たちが勢ぞろいすることになった。

どれも、キュートでポップなアレンジをほどこされたストⅡのぬいぐるみが、キミをゲームセンターで待っているぞ！

自分のお気に入りのキャラのぬいぐるみだけでなく、全部そろえれば友だちの注目のまとだ。

チャレンジしてみてほしい。

ロックマンも負けないぞ！

「ぼくはロックマンのほうが好きだな」というキミ。キミのために、ロックマンのぬいぐるみも登場するぞ。

第1弾はロックマン、ラッシュ、ブルース、ワイリー、ファラオマン、そしてネオメットール。どれも人気者ばかり、みんなほしくて迷ってしまうかな?

ファミコン、ゲームボーイでおなじみになったキャラクターたちが、キミの部屋にやってくる。

これで、いつでもキミは、ロックマンといっしょだ。

まだまだ増えるぞ仲間たち！

今回、登場したぬいぐるみは、どれもカプコンのゲームの人気キャラクターたちだ。

でも、カプコンにはもっとたくさんの人気者たちがいるよね。『魔界村』、『ファイナルファイト』、『天地を喰らう』、『レッドアリーマー』、『キャプテンコマンドー』等々の人気ゲームに、それぞれ魅力いっぱいのキャラクターたちがいる。

今のところ何を出すか決っていないけど、カプコンではこれからも新しいぬいぐるみをだしていく予定だ。

だから、「このキャラクターのぬいぐるみがほしい」とか、「このキャラクターをなんで作ってくれないの」という意見や希望があったら、カプコンへのお便りに書いてほしい。できるだけ、キミたちの希望にこたえていくぞ。

魅力いっぱいのぬいぐるみたちといっしょに、カプコンはゲームセンターでキミたちを待っている。





バーチャル・オーディオ

ンドを――う体験したかァ!?

今、もっともバーチャルな立体音響システムと言われる「Qサウンド」を知ってるかな？ まるでその場にいあわせているかのような臨場感と緊張感は、まさにブッとびだ。これを知らなきゃ、時代遅れだぜ！

アーケード びっくり箱
ゲーム・テクノロジーを科学する

基礎知識編 2つのスピーカーから、立体音響がっ!!

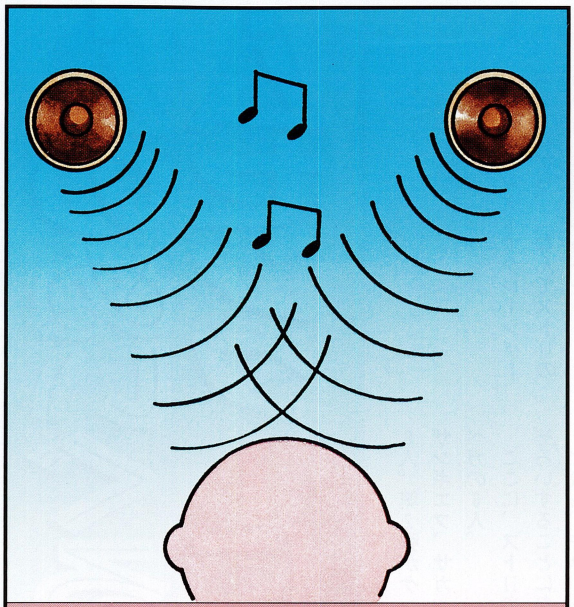
Qサウンド以前にも、立体音響の類はいろいろあった。でも、サラウンドステレオやホロフォニックスみたいに、特殊な装置が必要なものがほとんどで、なかなか普通のラジカセやコンポでは使いこなせなかったんだ。

でも、Qサウンドは違う。キミが持っている、ごく普通のありふれた装置で再生が可能だ。スピーカーが2つと、ステレオ装置があればそれだけでOKなんだ。

スピーカーが2つしかないのに立体音響が聞こえるわけがないじゃないか、と思う人もいるだろう。でも、Qサウンドを一度でも体験したら、確かにたった2つのスピーカーから立体音響が流れてくることが分かるだろう。

音が一定の速度（音速）で空気の中を伝わってボクたちの耳に届いてくるということは知ってるね。これを利用して、音をコンピュータで時間単位で区切り、位置を指定していく。そうすれば、音があたかも右から左へ、前から後ろへと移動して聞こえるように処理することができる。これがQサウンドの仕組みだ。

この技術を開発したのはカナダのアーチャー社という会社。人間が生まれつき持っている聴覚の能力を符号化するために、なんと55万ケース以上の音響実験を繰り返したというのだから、すごい話だね。



⬆Qサウンドの原理は、言ってみれば平面のモニターの中で映像が立体的に回転して見えるコンピュータ・グラフィックスのようなもの。この効果を音像にも応用したんだ。

応用編 ケース 音楽 音が、すぐそこで聞こえる！

Qサウンドの基礎になっているのは、DSP技術という最新のハイテク。これは、長年にわたる人間の聴覚の研究と、さまざまな実験をもとに作り上げられた「音像処理技術」だ。「音像」というのは、読んで字のごとく、音の像。ボクたちは、音を聞くとその音がどこから発しているのかが分かるよね。このとき頭に思い浮かべる、音の位置が、音像だ。その音像を、コンピュータ処理によって本来あるところとは違う場所に「ある」ように見せかけてしまう技術、それが「音像処理技術」ということになるね。

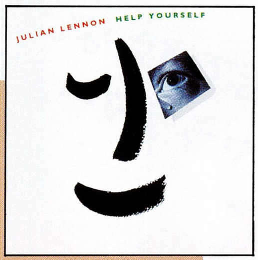
今までのステレオは、音像を2つのスピーカーと聞いている人（つまりキミだ）の間にしか置くことができなかった。しかし、Qサウンドでは音像の位置を自由に動かせるから、音が突如として後ろの方から聞こえてきたり、ことによってはキミの頭の中で音が鳴っているような感じを演出したりもできるんだ。

こんなスゴイ技術を利用しないテはない、ということで、まず飛びついたのは音楽界。マドンナやスティングなど誰でも知っているスーパースターや、ジュリアン・レノン、ロジャー・ウォーターズ、日本では長淵剛といった一流ミュージシャンがアルバムの中でQサウンドを駆使している。

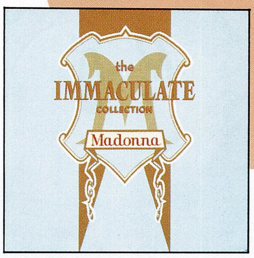
あの魅惑的なマドンナの声をこんな臨場感で聞けるなんて、ああ、ハイテクの世の中に生まれてきてよかった！



STING●THE SOUL CAGES、ソウル・ケージ／スティング、PCCY－10168

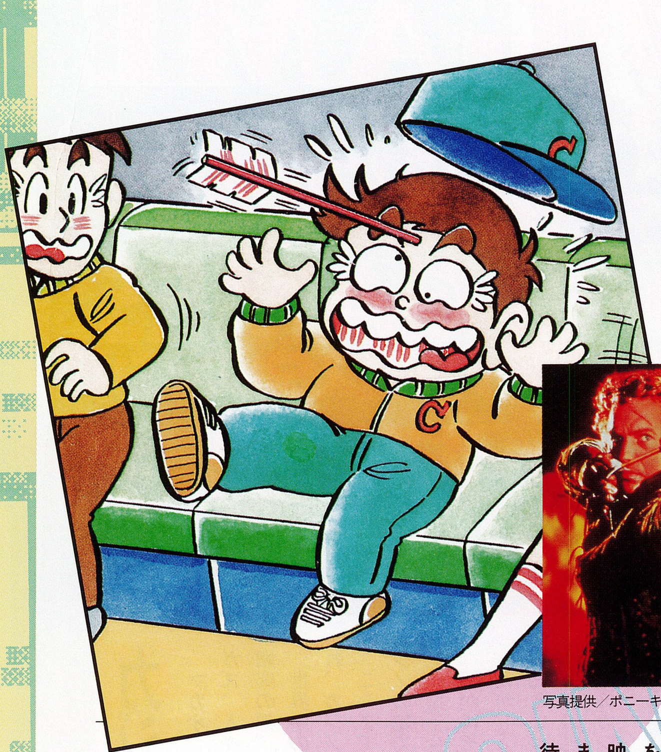


JULIAN LENNON●HELP YOURSELF、ヘルプ・ユアセルフ／ジュリアン・レノン、VJCP-28075



MADONNA●THE IMMACULATE COLLECTION、ウルトラ・マドンナ――グレイテスト・ヒッツ／マドンナ、WPCP－4000

1 話題の Q(キュー)サウ
キミはも





写真提供／ポニーキャニオン

応用編 ケース2 映画
画面の中から、矢が飛んでくる！

ボクたちの身の回りで、音楽の次に思いつく娯楽(ごらく)といえば映画だ。もちろんここにも、Qサウンドは生かされている。おととし大ヒットしたケヴィン・コスナー主演の「ロビン・フッド」は見た人も多いだろう。戦闘シーンで、画面に向かって放たれた矢を思いだしてほしい。あのとき、まるで矢が観客席を飛び越えていくような迫力を感じなかったかな？　まるで自分がその戦場にいるような錯覚(さっかく)を覚えるような効果だったよね。あれもQサウンドだ。

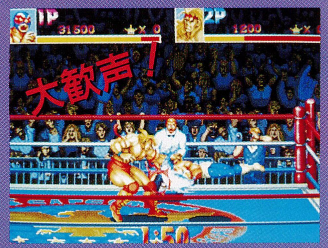
今までにも臨場感を高めるために「見る」方からチャレンジした映画（3Dなど）は多かったし、成功もしてきたけど、これほど飛躍(ひやく)的に「聞く」方から臨場感を高めることに成功した例はあまり見あたらない。これによって、映像の持つ魅力が大幅に引き立てられることはいうまでもないだろう。数十年前、さっそうと「ステレオ映画」が登場したときの衝撃(しょうげき)に近いものがあるかもしれないね。これからも、Qサウンドを利用したいろいろな映画がボクたちを楽しませてくれることを期待しよう。



天地を喰らうII



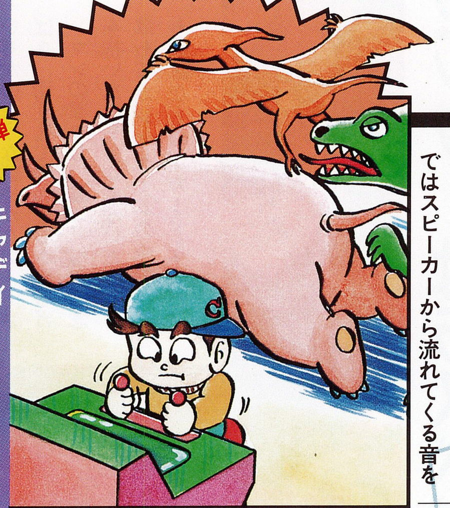
キャディラックス



マッスルボマー



パニッシャー



応用編 ケース3 ゲーム
まるでゲーム画面の中に入ったみたい！

Qサウンドをアーケードゲームに持ち込んだのが、他ならぬカプコンだ。ヤマハの「アクティヴ・サーボ・スピーカー」を専用筐体(きょうたい)に組み込んで、Qサウンドの効果を最大限に発揮できるようになっている。（「プレイザス」「BGS」「OOB=50、60」など）

Qサウンドゲームの注目点は、双(イン)方向的(タラクティブ)な効果。つまり、音楽や映画ではスピーカーから流れてくる音を聞いているだけだけど、ゲームだとレバー操作によって自分自身で大迫力のQサウンドを自由に操ることができる(!!)んだ。まるで、キミ自身がゲーム画面の中に入り込んで動き回っているような臨場感だぞ。

この感覚は、実際にプレイしてみないと分からない。まだ未体験のキミは、ハイテクゲームのいちばんおいしいところを見逃(のが)しているぞ！



⬅「コンプリートファイル　ストリートファイターII」（カプコン刊）附属(ふぞく)CDはQサウンドを採用。「昇龍拳(しょうりゅうけん)！」「竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく)！」「ブンブンブン！（スクリューパイルの音）」などなど、いろんなSE(サウンドエフェクト)が頭の中を飛んでいくぞ。

※Qサウンドはアーチャー社(しゃ)の商標(しょうひょう)です。



ディーラーとの攻防
ベガス感覚のゲーム

NEW GAME Information

MEDAL GAMES
【キャプテンジャック&スタリオン】



カジノへようこそ!

マカオ、モナコ、そしてラスベガス、人々をひきつけてやまない娯楽の都。

世界中の人々がこれらの街を訪れ、カジノへと足を運ぶ。

ここまで人の心を魅了する、カジノの魅力とは何だろうか。

一獲千金の夢?

確かにそれもあるだろう。

だが、それ以上に魅力的なのは、なんといっても、スリリングな駆け引きの要素ではないだろうか。

そのカジノにおいて、最もスリリングな駆け引きが行われるゲームは、やはりカードの勝負だろう。

ディーラーとプレイヤー、虚々実々の駆け引きは、映画や小説などの中でも数々の名場面を生み出している。

ディーラーの、カードが生きているかのような鮮やかなカードさばき、切り札で勝利をおさめるガンマンの凜々しい姿に、憧れの念を抱いた者も少なくないだろう。

数あるカジノゲームの中で、最も華麗なものがカードなのだ。

ゲームセンターはラスベガス!

そのカード・ゲームの中で、最もメジャーなものは、やはりポーカーだろう。

西部劇の中で、ガンマンたちが酒場のテーブルでやっているのは、たいていこのポーカーだし、禁酒法時代のギャングたちが密造酒場で興じるのもそうだ。

華やかな役の数々は、まさにカード・ゲームの花形の名にふさわしいものだ。

そのポーカーに、一般の知名度ではやや劣るが、カジノでの人気で上回るものとしてブラックジャックがある。

カードの合計の数字の優劣で勝負を決めるこのゲームは、その簡明さと、それでいてスリリングな駆け引きの要素を高く持ち、根強いファンの支持がある。

ただ、残念なことに、日本においてはこれらのカジノは違法である。したがってスリリングな勝負を楽しみたければ、勝負に費やす金以上のお金を支払って、わざわざ海外に行くしかない。

純粋に、駆け引きの興奮を楽しみたい人間にとって、なんと不幸なことだろう。

なんとか、この興奮を手にする手段はないだろうか?

そんな声にこたえて、カプコンがお届けするのが『キャプテンジャック』、そして『スタリオン』だ。

それぞれ、前者がブラックジャック、後者がポーカーを楽しめる。

しかも、メダルゲームでの登場だ。勝てばメダルが山のように増え、負ければ手持ちのメダルが減っていく。この興奮をぜひ味わってほしい。

これはまさに、ゲームセンターで楽しめるラスベガス、といっても過言ではないだろう。

CAPTAIN JACK

ブラックジャックならおまかせ!



NEW GAME INFORMATION ARCADE

【キャプテンジャック&スタリオン】

Stallion

CAPCOM

スタリオン

ポーカー通のあなたに!!



おっと! ディーラーにみとれるな!!

それでは、それぞれのゲームについて紹介しよう。

『キャプテン ジャック』はその名が示すとおり、ブラックジャックの勝負を楽しめるメダルゲームだ。

しかも、ハイグレードマシンの名にふさわしい豪華さ。中でも、本物のディーラーに勝るとも劣らない、3人の美しいディーラーと勝負できるというのは、特筆すべきことであろう。

ディーラーにみとれて、カードを見落としてはシャレにならないが、勝負する相手がはっきりと見えるというのは勝負を盛り上げるに違いない。

しかも、本当のカジノと同じ複数参加が可能。仲間内で誰が一番の勝利をおさめるかを、競うこともできる。

一方、『スタリオン』は、スロットマシンサイズのコンパクトなボディでありながらも、ポーカーの醍醐味をじっくりと味あわせてくれるマシンだ。

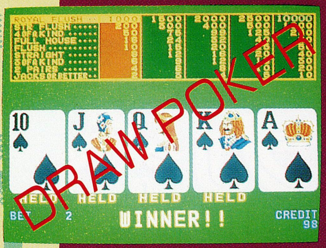
様々なルールがあるポーカーの中でも、特に人気の高い5つのゲーム、それぞれに対応したマシンで勝負も5倍楽しめる。

ディーラーとプレイヤーの1対1の迫真の駆け引きに、時がたつのも忘れるに違いない。

映画でしか見ることができなかった、あの勝負が自分を主人公にここに甦るのだから、1度プレイしてみる価値はある。

カプコンから、あなたへ、ゲームセンターで楽しめるカジノのプレゼント。マシンの前に座れば、もう、そこはラスベガスだ。

STANDARD



ドローポーカー

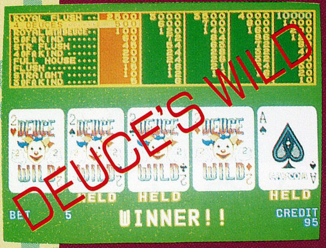
ハート、クラブ、スペード、ダイヤの1からKまでの各13枚、合計52枚のシンプルなカード構成でプレイされる。クセのないテンポの良いゲーム展開で、安定した人気を誇っているゲームだ。どちらかというと、淡々とした勝負を好む人に向いている。



ジョーカーズワイルド

ジョーカー1枚を含む、53枚によるバランスのとれたカード構成でプレイされる。一般に知られているポーカーのルールの中で、最もメジャーなルールがこれだ。

5種類のうちでも特に人気があり、オーソドックスなプレイを好む正統派向けと言える。



デューセズワイルド

2をワイルドカード（最強のカード）とした、52枚のカード構成でプレイされる。いわばドローポーカーの変則版。ややトリッキーなプレイが楽しめ、大きな役づくりが期待できる。

浮き沈みのある勝負を好む、勝負ごとの好きな人向けだ。

ORIGINAL



ジョーカーズパニック

4枚のジョーカーを含む56枚のカード構成のゲーム。相手の手の読みづらさと、ジョーカーが手にはいる確率の高さからくる、一発逆転の魅力に溢れている。

一か八かといった勝負を好む、真性のギャンブラーの遊び心を満たすスリリングなゲームだ。



レイズポット

ジョーカーズワイルドタイプのカード構成のゲームだ。

ただしカードを3枚開いた時点で、再度ベットアップができるのが特長。

ギャンブルも、知的でスリリングなゲームと考える、玄人好みのゲームだといえる。冷静に手を読むことで、チャンスが倍にふくらむだろう。



▲美しいディーラーが、いつでもキミを待っている! ミス・ラッキーのウインク、サラのバスト、ハンナーの唇に惑わされるな!!

ゲームで遊べる　バーコードで遊べる

ドリームキュート

ストリートファイターII&ロックマン

ほしかったストIIカードが、ロックマンカードがゲームで当たる





⬆フィーバーの絵がそろうと、《絵の周囲で点灯している数字》×《フィーバーチャンスの数字》の枚数、景品のカードが手にはいるぞ!

➡ラッキーの絵がそろうと、絵の周囲で点灯している数字の枚数、景品のカードが手に入る!



絵をそろえてカードを手に入れろ!

カプコンの『ドリームキュートストリートファイターII』は、はやくいえば絵合わせのゲームだ。リュウ、春麗などのキャラクターの絵を、タイミングよくストップボタンを押してそろえればOK! でも、なんといってもすごいのは、絵がそろうともらえるカードだろう。

リュウ、春麗、ガイルなどのストIIの人気キャラクターのカード。しかも、あのスーパーバーコードウォーズ対応で、カードバトルも楽しめる。

ゲームの楽しみ、カードをそろえる楽しみ、そしてカードで友だちとバトルする楽しみ。もうこれは、スゴイとしかいいようがない。

カードで友だちとファイト!

このドリームキュートのカードは、バンダイから発売されている、「スーパーバーコードウォーズ」に対応している。

キミのリュウ対友だちのケン、といった迫真のバトルが楽しめるぞ!

しかも、カードの種類は数十種類以上。

最強のカードがどれなのかは、キミが見つけだしてほしい。

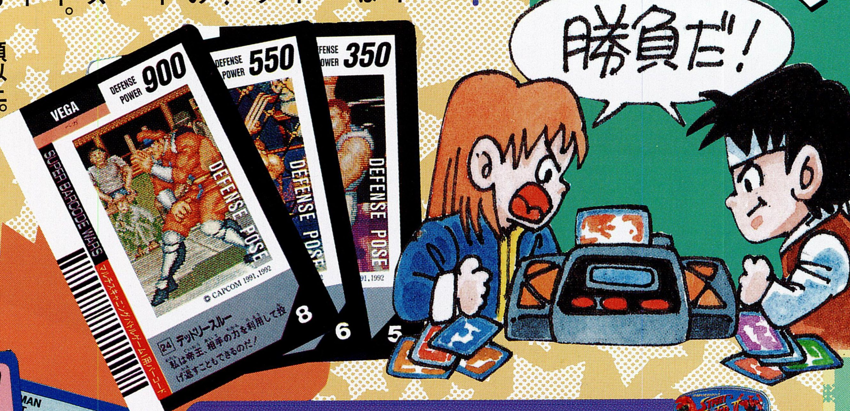
ロックマンも登場だ!

このドリームキュートには、ストIIだけでなく、ロックマンのものもある。

当然、カードもロックマンだ。両方集めれば、ロックマン対ベガ、リュウ対ジャイロマンといったバトルも可能だ。

キミのカードで、新たなバトルフィールドが作られる。

友だちと競って、最強の座をつかめ!





遊び方

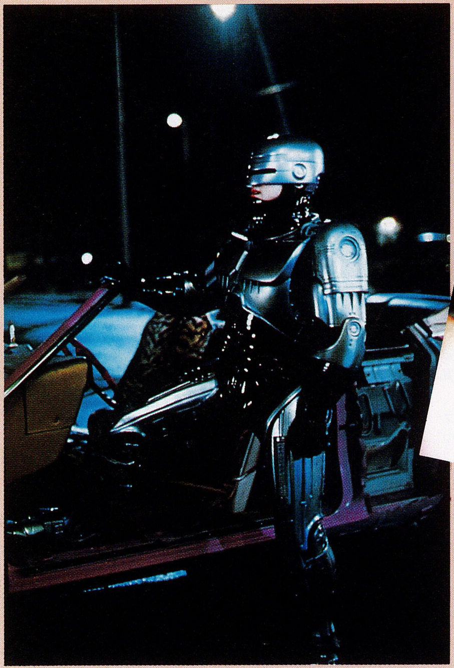
お金を入れると、マシンが動く。
好きなところでストップボタンを押せ!
絵がそろって、ラッキー、または
フィーバーが出るとアタリだ。
それぞれ、得点に応じた枚数のカード
が出るぞ。チャンスをつかめば
大量のカード、こいつはスゴい!



CAPCOM NEWS NETWORK

カプコン・ニュース・ネットワーク

Movie





監督／フレッド・デッカー
主演／ロバート・バーク
ソニー・ピクチャーズ
エンターテインメント

特

傷ついたハートをメタルボディに包んだ
すごいヤツ・ロボコップがまたまた戻ってきた！

▼ロボコップ3▲

大好評公開中！

近未来のデトロイト、政治までもを牛耳る巨大企業「オムニ社」は夢の超未来都市「デルタ・シティ」の構想のもと、旧市街の土地の強制収容に乗り出す。その背後に控えているのは日系企業（！）の「カネミツ」だ。

市民は反乱軍を組織して、オムニ社にゲリラ戦を挑む。計画が遅々として進まぬことに業を煮やしたカネミツは、秘蔵の忍者サイボーグ、オートモの出動を決定した。

一方、そのような非常事態の中、メトロ・ウエスト分署最強の警官ロボコップは、法と正義を貫こうとするのだが、警察の経営権そのものがオムニ社に握られていることもあり、オムニ社に反抗することはできない。ついには、オムニ社私設軍「リハップ」の手によって、ホームレスを守ろうとした相棒ルイスまでが殺されてしまう。

傷つき、反乱軍にかくまわれるロボコップに、ルイス殺しのヌレギヌが着せられ、反逆者のレッテルが貼られる。

はたしてロボコップは正義を回復することができるのか。残虐なリハップ、非情なオムニ、凄じい破壊力を見せるオートモ、そして無法ギャング＝スプラッターパンクスが反乱軍とオムニにそむいた警察連合軍を襲う。まさにその時、ロボコップがやってくる。

どこから？　それは見てのお楽しみ。

シリーズの命はやはりSFX。忍者サイボーグ、オートモのデザイン、オムニ社の戦闘ロボットED－209に生命を吹き込むストップモーションアニメの技術もさることながら、今回注目したいのはコンピュータを使った画像処理テクニック「モーフィング」だ。これはマイケル・ジャクソンのミュージック・ビデオ「デンジャラス」でおなじみになった技術で、異なる二つのイメージを合成し、一方から一方へ連続的に変化させていく手法。劇場映画では初の本格採用というから、どこで使われているか、しっかりチェックのこと。

1・2を見るならビデオでね

ロボコップ

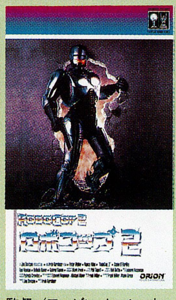


監督／ポール・ハーボーベン
主演／ピーター・ウェラー

'87／カラー／HiFiステレオ
字幕スーパー　約102分
3,800円（税抜）

デトロイト警察のマーフィーは、犯人追跡中に殉職してしまうが、人間の脳とチタン合金のボディを持つ「ロボコップ」として生まれ変わる。圧倒的なパワーで活躍する彼を悩ませるのは、マーフィーの記憶の断片だった。やがてその記憶のすべてを取りもどした彼は…

ロボコップ2



監督／アービン・カーシュナー
主演／ピーター・ウェラー

'90／カラー／HiFiステレオ
字幕スーパー　約116分
3,800円（税抜）

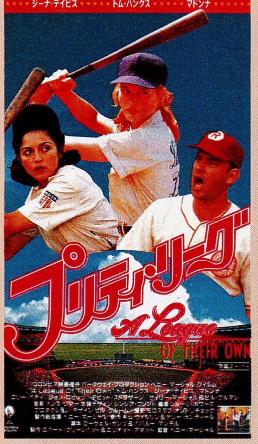
強力な麻薬「ヌーク」の摘発に乗り出した、ロボコップは密造団のボス、ケインを追いつめるが、自分も壊滅的なダメージを受ける。一方、デトロイト乗っ取りをねらうオムニ社は、ロボコップ2号の開発を指令。目をつけたのは植物人間と化したケインの脳だった。

Video

これを見のがす手はない話題の新作

プリティ・リーグ

汗とほこりにまみれ白球を追う美女たちの物語

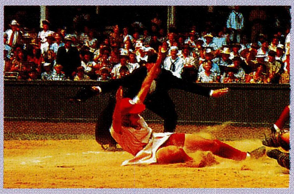


監督／ペニー・マーシャル
主演／トム・ハンクス、ジーナ・デイビス
マドンナ
カラー／ＨｉＦｉステレオ／
ドルビーサラウンド／字幕・吹替
約127分　15.800円(税抜)
ソニー・ピクチャーズエンタテインメント

第二次世界大戦中、選手たちの大量出征で大リーグは閉鎖寸前。そこで生まれたのが全米女子野球リーグ。

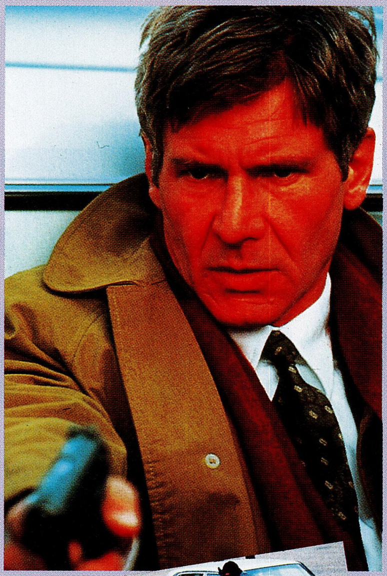
オレゴンの田舎町でソフトボールの花形選手だった、ドティとキット姉妹のもとにもスカウトがやって来る。二人の入団した「ロックフォード・ピーチズ」のチームメイトになったのは、気の強い元ホステス（あのマドンナが演じてる）、ブスだけどすごい猛打者、泣き虫の子連れママなど、みな一癖ありそう。監督はアル中でてんでやる気がないけれど、彼女たちのファイトあふれるプレーは評判を呼び、瞬く間に女子リーグの人気は高まっていった…。





パトリオット・ゲーム

ハリソン・フォード最新アクション超大作





元CIA、ジャック・ライアンはロンドンでの家族旅行中、何者かが王室の車を襲っている現場に出くわす。負傷しながらも犯人の一人を射殺するジャック。数週間後、証人として法廷に出向いた彼は、ただ一人逮捕された犯人、ショーンから殺した弟の復讐を宣言される。やがてショーンは脱獄。ジャックへの復讐がはじまるのだ。

妻と子をその標的とされたジャックはCIAに復帰、自らの手で組織の割り出しに全力を傾ける。北アフリカに一味が潜伏していることをつきとめたCIAは、軍と協力、キャンプ地を襲うが、ショーンたち精鋭はすでにアメリカへと向かっていた。嵐の夜、訪米していた英王室のメンバーを招いてパーティーを開いていたジャックの家に、テロリストたちの魔の手が忍び寄る。

原作はあの「レッドオクトーバーを追え」のトム・クランシー。今回の作品は「レッドオクトーバー」の登場人物、ジャック・ライアンに焦点をあてた、続編という位置付けになっている。この役がすっかり気にいったハリソン・フォードは、クランシーが執筆中の第四作までの主演契約をはやばやと結んだという。「スター・ウォーズ」のハン・ソロ、インディ・ジョーンズとともにジョン・ライアンは彼の当たり役となるか。



監督／フィリップ・ノイス
'92／カラー／HiFiステレオ／
ドルビーサラウンド／字幕・吹替
約117分　16.000円(税抜)
ＣＩＣビクタービデオ

大錯乱

超ナンセンスドタバタコメディ

監督／デニス・デュガン
主演／ジョン・タトゥーロ、ボブ・ネルソン
'92／カラー／ＨｉＦｉステレオ
ドルビーサラウンド／約79分
１４、８３０円(税抜)　ＣＩＣビクタービデオ



大富豪のリリアンが莫大な遺産を使ってバレエ団を設立することになった。ロ先でリリアンに取り入った弁護士のローランドは、団長の座をねらって、バレエ界のトップスターポラーレと契約しようと、くどきに出かけるがこれがイヤミなやつ。ライバルの弁護士ラズロが先に契約を結んでしまい…。

先取り映画情報



社会派コメディ
靴をなくした天使

監督／スティーブン・フリアーズ
主演／ダスティン・ホフマン
コロンビア映画

4月24日公開

バーニーはセコいコソ泥。ある夜、彼がハイウェイをはしっていると、飛行機の墜落事故に遭遇した。いやいやながらも救出に向かう彼。救急車が到着するころ、救出を終えた彼は身元を知られぬように、その場を立ち去る。

夜明け近く、バーニーはヒッチハイクに成功。拾ってくれたのは、ベトナム戦争の復員兵で、車で放浪を続けるジョンだった。バーニーは、前夜の惨事をこの男に語る。

一方マスコミでは、この事故の救出に大きな役割を果たした「謎のヒーロー」を追いはじめ、ついには１００万ドルの賞金まで賭けられる。何百人もが名乗りを上げ、その中には復員兵のジョンもいた…

Goods

ガウディ未完成の夢をペーパークラフトで完成させよう
ペーパークラフトブック
ガウディ サグラダ・ファミリア



シート36枚
完成サイズ／高さ５８×４５×３５cm
定価2、950円　西村書店

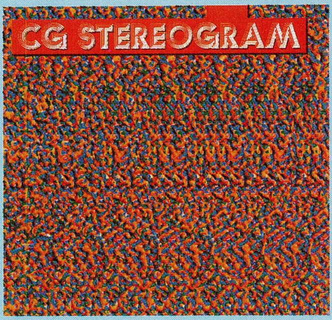
スペイン、カタルーニャの天才建築家、アントニオ・ガウディの設計した「サグラダ・ファミリア聖堂」。バルセロナ・オリンピックの中継で、そのトウモロコシを並べて立てたような、蟻塚のような異様な姿に目を奪われた人も多いのではないだろうか。

1882年に設計、着工したのだが110年たった現在でも三分の一ほどしか完成しておらず、すべてでき上がるまでにはあと200年はかかるだろうといわれる。

この200年後の完成像を一足先に実現しようというのが、このペーパー・クラフト・ブックだ。キミの手で、縮尺1／300のガウディの夢を組み立てよう。

Book

見えないものまで見えてくる
CG STEREOGRAMM



定価1、800円
小学館

流行のステレオグラム。ちょっとしたコツをマスターすれば、砂をまいたような模様の中からある画像が浮かび上がったり。絵が立体に見えたりする。この見るコツには、平行法と交差法の二種類がある。友だちが見えるのに、自分だけ見えなくてくやしい思いをしたキミも、この本に出ている八つの練習法で、マスターできるぞ。

でも、これには副作用がある。それは、たばこやテッシュの箱など、普通にあるものにまである画像を見いだしてしまうこと。もうこうなったら、ステレオグラム中毒だ。

ステレオグラムはなぜ見えるのか、パソコンで作るには、など理論面にもふれた一冊。

Game

自然との体感を感じる
ネイチャーゲーム

「ネイチャーゲーム」は1979年、アメリカ人のナチュラリスト、ジョセフ・コーネル氏が考案した自然体験プログラムだ。このネイチャーゲームが狙いとしているのは、自分が自然の一部なんだと実感すること。

たとえば「わたしの木」というゲームは、こんなふうだ。森の中に行き、二人一組になって一人が目隠しをする。もう一人は、木の中からその子の木を決めてあげ、そこまで連れて行く。目隠しをした子は、その木をなでたり、さすったり。しばらくして、もとの位置にもどり、今度は目隠しをはずしてその木を探しに行く。

いつもはなにげなく見ている木も、目以外の感覚で感じると、ずいぶんたくさんの個性をもっていることがわかるだろう。そしてそういうことに気がついた時、その木は特別な友だちになったということなんだ。

ネイチャーゲームには、ほかにも、虫眼鏡を使い、小人になった気分で地面の上を散歩する「ミクロハイキング」など、変わったゲームがたくさんある。こんなゲームをやっていると、自然や環境を本当に大事にしなくちゃいけないって気になってくる。

ネイチャーゲーム研究所では、子供を対象とした合宿などのイベントを行っている。ネイチャーゲームのお問い合わせは次のところまで。
●ネイチャーゲーム研究所
〒156世田谷区松原1・56・9クリオール明大前201☎03（5376）2733



文・松竹いね子 絵・藤枝つう 監修・降旗信一
定価300円　福音館書店

スーパーファミコン

ストIIターボ発売決定!!

四天王いよいよ世界制覇か!?

「四天王の極秘会談が行われる！」この情報をキャッチし、われわれクラブ☆カプコン編集部は調査を始めた。

そして某日某所において行われた会談を隠しカメラでとらえることに成功、その模様をここに再現してお届けする。



スクープ！
ついにキャッチ
四天王極秘会談潜入に成功！
ついに明らかになる衝撃の新事実とは？

ベガ （他の3人を見回しながら）今日、皆に集まってもらったのは、他でもない。

バルログ （顔をそむけながら）その醜い顔をアップにするな。

サガット ……。

バイソン （会議机に足をなげだしながら）もったいぶらねえで早く言いな。

ベガ （気を取り直して）SFC版ストリートファイターIIの爆発的なヒットによって、我々の知名度が上がったのは良いとして…。（※①）

バイソン だからどうしたってんだ。

バルログ 醜いゴリラはだまってろ。

サガット ……。

（両者にらみ合う）

ベガ コホン…。しかしながらストIIには、我々四天王でプレイすることが出来ないというネックがあった。それゆえに我々の真の実力を、知らぬ者が多すぎるのだ。

バルログ （髪をかきあげながら）私の真の美しさもな。

バイソン 変態がうわごと言ってやがるぜ。

サガット ………。

ベガ しかし、ついに我々の実力を明らかにする日がやってきたのだ。

バルログ なに？

バイソン なんだって？

サガット ………？

ベガ 我がシャドルーの精鋭がキャッチした情報によると、カプコンは『ストリートファイターIIターボ』の開発を進めている。これは事実だ！

バイソン ターボっていやあ…。

バルログ …アーケードの最新バージョン。（※②）

サガット ………！

ベガ その通り、工作員が極秘のルートから仕入れた情報によれば、開発スタッフは『いやあ、移植の出来は一二〇パーセント、完ぺき』と豪語していたそうだ。

バイソン そいつはスゲエ！

バルログ 困った、またファンが増えるな。

サガット ……。

ベガ ともあれ、この『ストIIターボ』で我々四天王が不覚をとることは許されん。各自鍛練に怠りは無いと思うが、やつらの情報を今一度整理しなおしてみる必要がある。

バイソン そりゃそうだ。

バルログ そういえば、この間ザンギエフの所に様子を見にいったら、ダブルラリアットをいつもより速く回っていた。あれは今までのダブルラリアットとは別の技だな。どうやら足元が無敵になるらしい。（※③）

バイソン あの筋肉ダルマがよくそんな技を思いついたな。

サガット ………。

ベガ ブランカだが、ローリングアタックを上に向けて出す練習をしていたようだ。（※④）

バルログ 普通のローリングの「ため」だと思って飛び込むと危ないというわけか。

ベガ うむ。それから、リュウだが…。

サガット なに？ リュウがどうしたのか？

ベガ 空中で自在に竜巻旋風脚を出せるようになった。（※⑤）

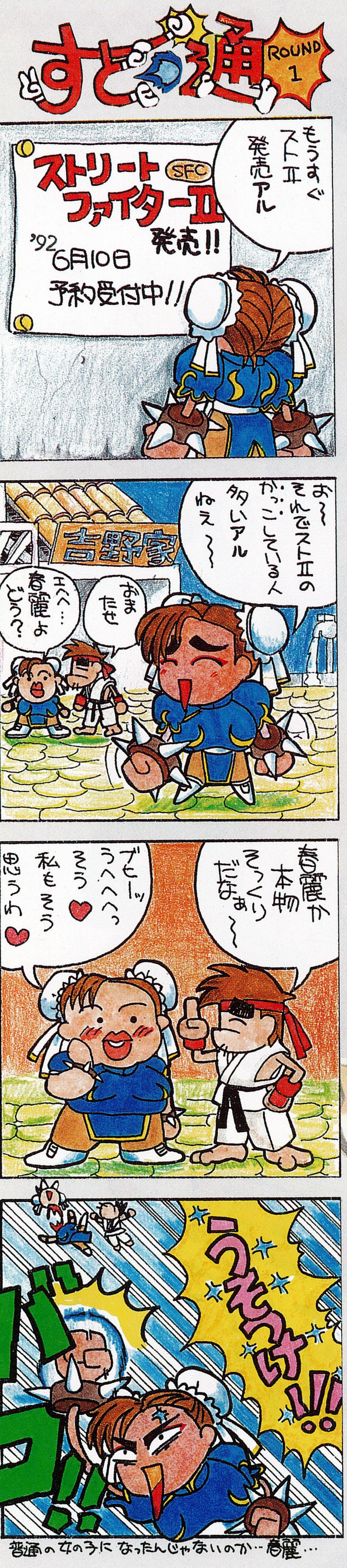
バルログ ということは、ケンもか？

バイソン ああ、確かそんなことやってやがった。

バルログ 春麗も、空中でスピニング



⬆いつもよりよけいに回っております…。



バードキックを出していたな。

バイソン あいつら一緒に練習してるんじゃねえのか？

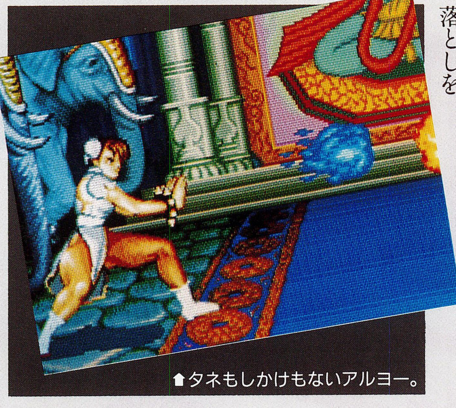
バルログ そういえば、春麗が手から波動拳のようなものを出していた…。（※⑥）

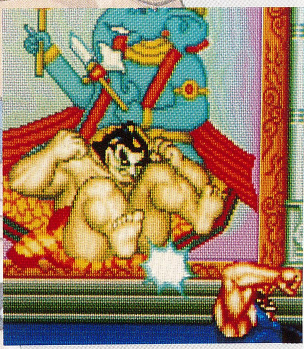
ベガ やっかいだな。我々も練習の成果があってスピードアップしたとはいえ、ただでさえ速い春麗に飛び道具となるとな。

バイソン 「普通の女の子」になるんじゃなかったのか？

バルログ 何を考えているんだか…。

ベガ 何を考えているのかわからないのが他にもいる。E・本田だが、俺のヘッドプレスアタックのような感じで、百貫落としを出す練習をしていた。（※⑦）


⬆タネもしかけもないアルヨー。


⬆インパクトの瞬間○を出すとか……？ ごめんくさ～い。

バルログ そんな技、相撲には何の役にもたたんぞ。

バイソン もはや本業を忘れ去っているとしか思えねえな。

サガット ……本田以上に、何を考えているのかわからないダルシムだが…。

ベガ あいつがどうかしたのか？

サガット うむ、目の前で見ながらいまだに信じられないのだが…。

バイソン あいつは存在自体が信じられねえからな。

サガット 急に消えたと思ったら、いきなり別の場所に現われた。（※⑧）

バルログ 私のような素早さを身につけたとでもいうのか？

サガット いや、あれはスピードとかいうものではない。しいて言うなら瞬間移動とでも言うのか…。

バイソン ますます人間ばなれしてきやがったな。

ベガ うーむ、どうやら我々が思っていた以上にやつらも訓練をしているようだ。

全員がスピードアップしている上、それぞれ新しい必殺技を用意しているとは…。

バルログ まあ、私の華麗な動きについてこれる者などおらん。我々四天王の中で負けるのなど、この単細胞のゴリラぐらいだろうが……。

バイソン なんだって、この××（ピー）（下品さのため削除）野郎！ 俺の拳は天下無敵だ。爪なんか使う軟弱とは違うぜ！

サガット リュウ、俺の知らない場所で特訓をしていたとは…。

ベガ ともかく、頂点を極めるのは我々でなくてはならない。各人のいっそうの精進を期待する。それでは以上をもって本日の会談を終了する。

バイソン よお、なんか食いもんねえのかな。

バルログ だから食欲だけのゴリラはいやなんだ。

バイソン **なんだってんだ、この野郎！ ターンパンチ！**

バルログ ヒョー！ グサグサッ！

ベガ やめんかっゴ――ッ！

サガット タイガーッ、タイガーッ タイガーアッパーカット！

――混乱の中、機材の破損のため以後の状況不明。

※①……SFC版『ストリートファイターII』はファンの熱烈な支持を受け、世界中で600万本に達しようという勢いで売れている。

※②……アーケード版である『ストリートファイターII'ターボ』は、ゲームセンターで好評リプレイ中。すべてのキャラクターがスピードアップ、しかも新必殺技でよりスリリングな戦闘が楽しめる。

※③……ハイスピードダブルラリアットのことか？

※④……バーティカルローリングアタックのことと思われる。

※⑤……空中竜巻旋風脚…？

※⑥……気功拳のことか？

※⑦……スーパー百貫落としのことらしい。

※⑧……ヨガテレポートのことと思われる。入れ方によって出現場所が違うらしいので、ためしてみたい。

トピックス TOPICS

ストIIメガドライブで発売！

メガドライブファン感涙！『ストリートファイターII'』発売決定

全世界のメガドライブユーザーの、待ちに待った待望のソフトが発売される。SFC版『ストII』に悔し涙を流したキミに、カプコンからのビッグなプレゼント。しかもメガドライブ版は、いきなり『ストIIダッシュ』で登場だ。ゲームセンターでやりこんだキミも、初めてプレイするキミも納得の完ぺき移植。もちろん『ダッシュ』だから四天王プレイも可能、ゲームセンターで使い込んだキャラで勝利をつかめ！ また、スーパーファミコンで好評だった、カプコンパワースティックファイターのメガドライブ版の発売も検討されているから楽しみだね。これからも、メガドライブユーザーはカプコンの動きに要チェックだ。

SFC「ストリートファイターII」をCPSファイターで遊ぶ！

カプコン・パワー・スティック・ファイター
定価9、800円（税別）

何といっても、必殺技の出しやすさ！ コントローラーでは出しづらかった、波動拳や昇龍拳などの必殺技が思いのままに出せるぞ！ そして弱・中・強の使い分けがアーケードゲーム感覚で！ もう人差指や親指が「痛いよぅ」ってこともない。ちょっとズルい？ が、勝負は勝負。連射バリバリで百裂キックにエレクトリックサンダー、小足払いでピヨらせ楽勝！

達人同士の対戦は間合いが勝負！ スクリューか!? 昇龍拳か!? 微妙な間合いもレバー操作で熱くなる。ダッシュ、ターボ、進化よ来い！



CAPCOM

PR INFORMATION

ストII ぬいぐるみ ついに登場！



ゲームセンター、スーパーファミコンで一世を
風靡したストリートファイターIIの面々が
今度はぬいぐるみの世界で頂点を目指します。

STREET FIGHTER II



▲キディーキッズ™



▲リトルキッズ™

カプコンオリジナル
クレーンゲーム

見かけたらプレイしてネ！

株式会社カプコン 大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

風となって、新たな夢を追いかける

歓声とどよめき、
エギゾースト・ノートを轟かせ
熱い想いを集めた
マシンは今、
夢に向かって一筋の濃紺の風にかわる。
カプコンは今年もまた、
F3000全戦参加を通じて新たな
感動と興奮をキミに届ける。



'93F3000カプコン・レーシングチーム始動!!

HOW about F3000?

F3000いかがですか？

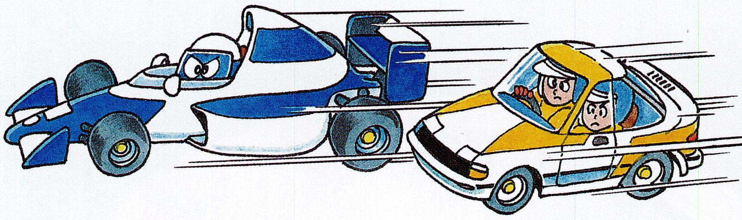
「フォーミュラカーって何のこと？」というキミにも、
「F1なら知ってるけど…」というキミにも、
F3000がもっと楽しめるひと味ちがう入門編を企画したぞ。
今年のサーキットの熱いバトルは、これでキミのものだ!!

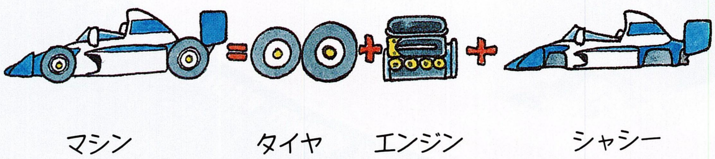


フォーミュラって何？

カーレースは車の形によって大きく2つに分類される。むき出しの車体と前後ウィングが特徴的なフォーミュラタイプの車を使ったレース。箱型の市販車やプロトタイプ（オリジナルの車体）を使ったレースだ。前者はフォーミュラカー・レースで、後者にはツーリングカーレースやスポーツカーレースがある。

さてフォーミュラという言葉には「規格」とか「公式」という意味があり、フォーミュラカー・レースとは一定の規格に合わせてオリジナルのマシンをつくり、同じ条件で走らせ勝敗を競うレースといえるだろう。





F1とF3000はここが違う

フォーミュラカー・レースにはF1、F3000、F3等のカテゴリー（部門）があり、一番大きな違いはエンジンの排気量だ。もちろん他にも車の規格に様々な違いはあるが、F1はワールド・ワイドなレース、F3000はドメスティック（地域を限定した）なレースである。

さらにF3000はフォーミュラレースの中では2番目のカテゴリーにランクされるわけだから、F1で活躍するレーサーの登龍門でもある。あの中嶋悟も鈴木亜久里も、片山右京も、*このクラスの頂点をきわめてF1レーサーにステップアップしていったのだ。

F3000は完成されたF1レースにはない、イキのいいバトルが身上のマニア好みのレースともいえるだろう。*F3000はそれまでのF2にかわり1987年から日本でスタート。

	エンジン	最低重量
F1	12気筒以下 ターボ不可	500kg
	3500c.c.以下	
F3000	8気筒以下 ターボ不可	540kg
	3000c.c.以下	
F3	4気筒以下 ターボ／ロータリー 不可	455kg
	2000c.c.以下	

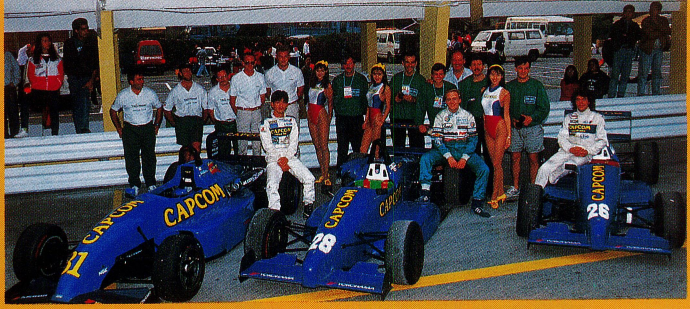
◀和岐多千尋クン、野間かえでクン、鈴木智子クン、水島まゆ子クンの4人が今年のレースクィーンだ！



▶昨シーズン、和田選手のF3000レースだ。







▶マカオG.P.で活躍の石川選手とカプコンチーム。
◀昨シーズン、和田選手のF3000レース。

F3000ならではのおもしろさ

F3000はF1に比べると、マシンの性能差が少ないカテゴリーだ。それだけレーサーの腕の見せどころがいっぱいある。コーナーリングのうまさに代表されるドライビングテクニックや、冷静沈着だったり熱くなりやすかったりする性格、度胸などそれぞれのドライバー・キャラクターが生に出てくるのだ。

決勝でのポジション取りは、予選のラップタイムで決まる。予選の周回で最速ラップタイムを出したマシンが、決勝スタート時にもっとも有利なポールポジションをとれるのだ。

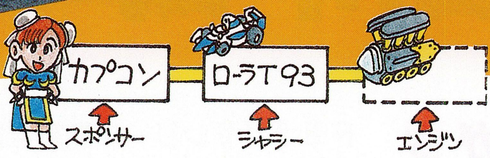
F3000は1年間に10戦前後を闘う。今年の予定は左下の表のようになっている。

1戦ごとの優勝と、年間のシリーズタイトルの両方を争うのだ。ドライバーズ・チャンピオンシップは、年間のレース数の上位70%(10戦開催の場合は7戦)で獲得したポイントを良い順に加算して決められる。

獲得ポイント(1戦ごと)
1位…9ポイント
2位…6 〃
3位…4 〃
4位…3 〃
5位…2 〃
6位…1 〃

知っておきたい豆知識

マシンは通常シャシーメーカーの名前を中心に呼称される。TV放送で身近なF1を例にとれば、○○○ウィリアムズ・ルノーと呼ばれる場合はウィリアムズのシャシー(車体)にルノーのエンジンを搭載している。その頭にメインスポンサード企業の名称がつくのだ。



車のカラーリングやシールの大きさ(面積)は、スポンサードの比率で決まる。もちろんエンジンやタイヤ、シャシーなどの協力メーカー名は必ず入る。レーシング・スーツも同様の扱いとなる。

今年のカプコンはちょっと違う!

「サーキットの熱い想いと感動を伝えたい」このメッセージのもと、カプコンは昨年F3000、F3にフルエントリー。F3000では和田選手が最高位5位入賞(シリーズ16位)、今年F3000にステップアップする石川選手はF3で最高位2位(シリーズ4位)を記録した。

今シーズン、カプコンは2カー体制でF3000にのぞむ。3月20~21日の鈴鹿サーキット開幕戦からいよいよ1993年度の全日本F3000選手権がスタートした。2カーでチーム・エントリーできれば、戦いにも新たな作戦が工夫される。時速300kmをたたき出すスーパーマシンの熱いバトルに、応援を待っているぞ。

クラブ☆カプコンではレースの模様を、連載で密着取材していきます。次号に乞うご期待!

カプコン・レーシングチームの新体制はこれだ!

●カプコン・レーシングチーム・ハギワラレーシング

ドライバー　:和田　久
マシン名　:CAPCOM LOLA　T93
シャシー　:LOLA T93/50
エンジン　:無限　MF−308　(尾川エンジニアリング)
タイヤ　:ブリヂストン レーシング・ポテンザ
カーナンバー:16

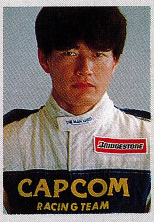
スタッフ
チーム代表　:萩原　任
チーム監督　:関谷　正樹
チームマネージャー:有松　義紀
チーフエンジニア:松岡　真司
チーフメカニック:平野　孝
〃　:山田　健二
メカニック　:大久保　勝司
〃　:山崎　喜照
〃　:山内　浩之
〃　:中村　充利
サブマネージャー:安藤　久子

●カプコン・レーシングチーム・ルマン

ドライバー　:石川　朗
マシン名　:CAPCOM REYNARD　93D
シャシー:REYNARD 93D
エンジン　:無限　MF−308　(東名自動車)
タイヤ　:ブリヂストン レーシング・ポテンザ
カーナンバー:26

スタッフ
総監督　:本間　勝久
チーム監督　:加藤　洋
マネージャー　:松永　史郎
チーフエンジニア:立川　昭彦
チーフメカニック:飯田　一寿
メカニック　:溝田　唯司
〃　:片瀬　徹
〃　:松本　宏

●今年のレースは目が離せないぞ!!



▶F3000参戦3年目を向かえる和田選手。



◀F3000にランクアップして闘志満々の石川選手。

応援、ヨ・ロ・シ・ク!

1993年度、全日本F3000選手権シリーズ〈全11戦〉レースカレンダー

3/20・21	第1戦	鈴鹿サーキット
4/10・11	第2戦	富士スピードウェイ
5/8・9	第3戦	美祢サーキット
5/22・23	第4戦	鈴鹿サーキット
7/17・18(予定)	第5戦	大分阿蘇スピードウェイ
7/31・8/1	第6戦	スポーツランド菅生
8/14・15	第7戦	富士スピードウェイ
9/4・5	第8戦	富士スピードウェイ
9/25・26	第9戦	鈴鹿サーキット
10/16・17	第10戦	富士スピードウェイ
11/13・14	第11戦	鈴鹿サーキット

▼今年3月20・21日にお目見えしたマシン。



サーキットでもカプコンのバトルを楽しんでね!



 注)P.41のレース写真は昨年のものです。

カプコン・トップ・フォーミュラレーサー・インタビュー

最速を目指す男たち
和田 久選手 VS 石川 朗選手

F3000シリーズ開幕を目前に、カプコン・レーシングチームの、二人のドライバーがシリーズにかける想い、クルマに夢中だった子供のころの思い出、レーサーとしての生き方について語ってくれた。これは最速を目指す男たちから本誌読者へのパワフルなメッセージだ。

今年は死ぬ気でがんばるぞ

★新しいシリーズ戦がはじまりますが、昨シーズンを振り返って思うこと、そして今シリーズにかける意気ごみを聞かせてください

和田 昨年のシリーズでは第二戦に五位入賞。ポイントゲットができて、まわりも自分も「今年は」なんて期待したわけですが、けっきょく後半ダメで、思ったような成績が残せなかった。今年は必ず予選で前に並び、表彰台にのぼるとか、シリーズランキングをあげるとか、結果を出したいですね。「もう後がない！今年こそ勝負の年！ 死ぬも生きるも今年次第」と自分にプレッシャーをかけて、予選からガンガンとばすつもりです。

石川 スポンサーやチーム、メーカーなど多くの方々のご支援で、念願のF3000にステップアップできるようになりました。F3000は初めてですから、どんな車か早く乗ってみたいっていう気持ちでいっぱいですね。プロフェッショナルな世界で、すこしでも早く本当のプロドライバーとして認めてもらえるように、できることをひとつずつクリアしていきたいですね。

去年はF3に出場していたんですが、けっきょくポールポジションをとれることもなかったし、優勝もできなかった。それがちょっと残念ですが、昨年一年で得たものは大きかった。

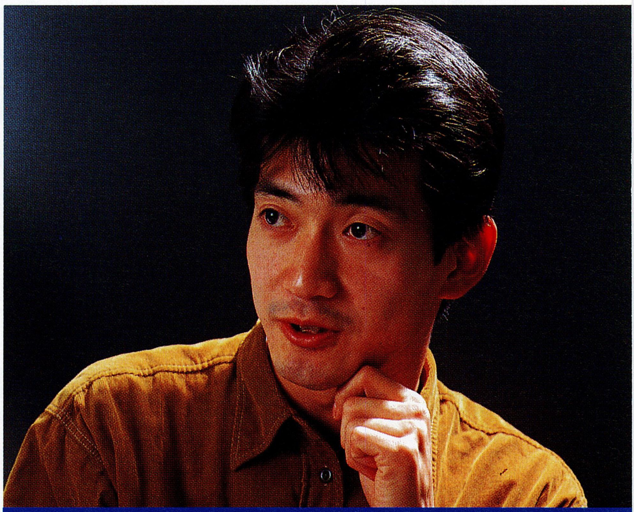
和田 なにせ外人のレーサーばかりが上位を占めるような日本のF3の世界で、その間に割ってはいって、しかも日本人のレーサーでは最上位のランキングですからね。石川クン本人は大したことのないようにいっていますが、まわりはすごい評価をしているんですよ。おれの成績の不甲斐ない部分までカバーしてくれて。

石川 でも、和田クンは前半よくて、その時はぼくは悪かったから、トータル的にはバランスがとれていたんじゃないかな。

★F3、F3000とくると、その上にはF1のドライバーになるという目標があると思いますが…。

和田 それはレーシングドライバーである以上、すべてのものが目標とするところだと思いますがね、でもそれよりまず自分がF3000を戦って、どういうふうに確固たるレーシングドライバーの地位を築いていくのかと……。

石川 つまりF1にステップアップしていくためには、F3000でいい成績を残さないといけない。だから一戦一戦を確実に戦っていく。F1っていうのは、その延長線上に見えてくるということなんです。



石川 朗 *Akira Ishikawa*

生年月日1965年6月16日　出身地大阪府　身長171cm
体重60kg　血液型O型　デビュー1981年GKT横浜
シリーズP-STDクラスシリーズ4位
《戦歴》1990年、「Panasonic Japan F3 Championship」第3戦より
CAPCOM RACING TEAMに所属する。92年の全日本F3
選手権シリーズ最高位2位（シリーズ4位）。第39回マカオGP参
戦。本年からのF3000シリーズでの活躍が大いに期待されている。

カートに金つぎ込んじゃって、服なんて景品のTシャツばかりだった

★どのようにしてレーシングドライバーになろうと思ったのですか。

和田 ものごころついたころからクルマは好きでした。今、考えてみると、保育園のころから、もちろん他愛（たあい）のない夢なんでしょうが、レーサーに憧れていましたね。小学校にあがって、読む本もクルマのでてくる本ばかり。で、初めてオートバイを運転したのは、やっぱり小学校のころ。

★えっ、もちろん空き地とか私道で？

和田 ……ええ、まあ…、うちのアニキが店の配達でカブを乗ってたから、それを借りてね。クルマは十八の時からです。免許をとったころはとにかく運転するのが楽しくて、夕方ふらっとでたまま、どこに行くあてもなく一晩中走って、朝帰ってくるなんてことをしてました。

石川 ぼくもやっぱりクルマが好きだったんですが、小学校の高学年では、ラジコンにはしってましたね。それが中学になって、アニキが自分のはいってたカートのクラブに連れていってくれた。そこで初めてレーシングカートというものに乗りました。ラジコンみたいに外から操縦するより実際に乗ったほうが絶対にオモシロイぞって。魅力に取りつかれました。

★中学生がやるには、カートってすごくお金がかかるんじゃありませんか。

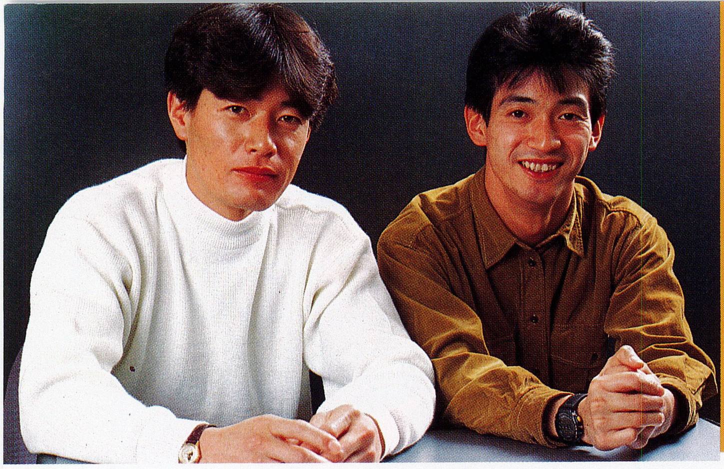
石川 だからアルバイトして、そのお金を全部つぎ込んでましたね。カートにお金がかかるものだから、あとはセコく節約してね。中学、高校なんていうと、オシャレやファッションにも気をつかうようになるでしょ。でもぼくは、洋服ももったいなくて買えなかった。そのころ着ていたのは、カートレースの参加賞でもらったTシャツばかりだったな。

中途半端にレーサーになろうとするならよしたほうがいい

★レーサーを目指すようになって、ご両親の反対はありませんでしたか。

石川 うちは中学のころからカートをやっているせいか、あんまり抵抗はなかったな。でもお金は出してくれなかったけどね。

和田 うちのおふくろはわりと早めに「し



CAPCOM TOP FORMULA RACERS INTERVIEW

ようがないな」ってあきらめてくれたけど、おやじが猛反対。それでもおれがここまで続けてきたら、サーキットになんか絶対来なかった人が、たまにですが来てくれるようになった。もちろん心の中では、やめて欲しいと思ってるでしょうけどね。

★これからレーシングドライバーになりたいなと思っている人には、どういうアドバイスをしますか。

和田　そうだな、やるならやる、やらないならやらない、中途半端はよせっていたいね。小学校高学年とか中学生だと、まだそんなに世間というものが見えてない。そのころに純粋にレーシングドライバーになりたいと思うのは、なにものにもかえがたい気持ちだと思う。でもそういうのを持ち続けるってのは難しいことでね。

世間がわかってくると、ほかにもいろいろ楽しそうなものはあるし、職業としてやっていけるだろうかと疑問を感じたりするかもしれない。そうしたら中途半端につづけるより、さっさと別の道を探した方がいい。

石川　ぼくはレーサーになりたいと思ってレースをするなら、はじめからしない方がいいと思う。

レーサーになりたくてレースをはじめるってのは、社長になりたくて会社に入るっていうのと似ているんじゃないかな。仕事が楽しくてどんどん仕事をしているうちに自然に出世して社長になっちゃたっていうのが普通で、レースが楽しくてやっているうちに、プロのレーサーになっていたというのが自然です。

まだ、運転もしたことがないのに、レーサーになりたいなんて、なんだか考え違いをしているんじゃないかな。まず、レーシングカートに乗ってみて、それで楽しかったら、自然に成績もあがっていくだろうし、ゆくゆくはレーサーになるかもしれないし。

まずは、はじめてみなさいとしかいえないな。



和田　久 *Hisashi Wada*

生年月日1962年６月７日　出身地岐阜県　身長177㎝
体重65kg　血液型Ｏ型　デビュー1984年シルバーカップＮＳシリーズ２位
《戦歴》1988年、F3デビュー。90年、「Panasonic Japan F3 Championship」にて開幕戦を優勝で飾る。シリーズランキングでも３位の好実績。91年、F3000にデビュー。92年、全日本F3000選手権シリーズ最高位５位(シリーズ16位)。全日本Gr.A選手権シリーズＤＩＶ３クラス(シリーズ４位)。本年度も一層の活躍が期待されている。

大雨の中のＦＪは怖かったな

★レーサーをしていて、ひやっとしたようなことはありますか。

和田　おれはおかげさまでこれまで大きなケガはしたことはないけれど、小さなケガはよくします。でも、アクシデントに巻き込まれて、まず思うのは自分の身体よりクルマのことでね。クルマが壊れてしまったんじゃないかって、ひやっとします。

石川　ぼくは前にＦＪ*に乗っていたころに怖い思いをしたことがある。ちょうど大雨の中のレースで直線コースでスピンしそうになるの。

和田　あの年のタイヤの特性は、コーナーは安定するんだけど、ストレートを全開で走るとスピンするんだよな。

石川　直線になってスピードをあげていくと左へ回っちゃうんですよ。で、壁やフェンスにぶつかりそうになる。なんとか、ぶつかりませんでしたけど。

和田　おれなんか、二、三回はぶつけたぞ。

石川　で、あんまり怖いからピットに入ったんですよ。そうしたら、メカニックがもう一回行けって。こんなことでリタイアしてどうするんだって。鬼みたいでしょ。

★ゆっくり走るというわけにはいかなかったんですか。

石川　それはそれで怖い。なにしろ前をはしっているクルマのあげるシブキで、先が全然見えないんです。・・・とろとろ走っていると後ろから来たクルマにどんどん追突されてしまう。けっきょく、ひやひやしながら完走しましたけどね。

★そういったレースの緊張から解放されるオフの時間はなにをしていますか。

和田　うーん、おれの場合はオフの時もレースのことで頭がいっぱいで、これじゃいかんなあと自分でも思っている。でも、あんまり器用なほうじゃないから。

石川　ぼくも友だちと会ったり、ぼうっとして過ごしますね。

★ゲームはしませんか。

和田　あ、しますよ。カプコンのゲームとか。

★ゲームセンターにはレーシングゲームがいろいろありますけど、あれは実際のレースと比べてどうですか。

和田　まったく違いますね。たとえばアイルトン・セナがあいうゲームをやったら、さぞうまいんじゃないかと思うでしょ。でも、そうとは限らない。

石川　あ、いつか「とんねるず」の番組でそういう企画やってた。

和田　そう、あれは中嶋悟さんが出演してたんだけど、中嶋さんは「とんねるず」のふたりに全然歯がたたなかった。

★もっと、現実のレースに近いゲームは作れると思いますか。

和田　バーチャル・リアリティーってやつですか。

石川　ゲームセンターには、画面があって座席がぐるぐる動くゲームがあるじゃないですか。あれに乗ると、乗り物酔いしそうになるんですけど。ああいうかんじのものを、本気になればできるんじゃないかな。カプコンで開発してくださいよ。

和田　そういうのが、パイロットのトレーニングに使うシュミレーションみたいに、レーサーの養成に活用されるようになればいいですね。

★おしまいに、読者の皆さんにメッセージをお願いします。

和田　今年はサーキットで皆さんの期待を裏切らないような成績を残すように走りますので、応援、よろしくお願いします。

石川　それと、スピード感とか、音とか、ニオイとか、テレビで観戦するのとは全然迫力が違いますからね、お父さんやお兄さんにたのんでぜひサーキットに来て、応援してくださいね。

*Ｆ3のさらに下のクラス

感性開発企業
CAPCOM

PR INFORMATION



'93 F3000Wエントリー

熱い声援をよろしく!

'93.5/8・9美祢サーキットで第3戦!

CAPCOM
RACING TEAM

AKIRA ISHIKAWA





HISASHI WADA

株式会社カプコン 大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

FIGHTER'S CLUB 予告編

ファイターズＣＬＵＢ本日開店！
このコーナーは読者のみんなのお便りでできるコーナーです。
けれど創刊号なのでハガキがない、というわけで予告編となりました。
それぞれのコーナーの募集要項は、次のようになっています。
たくさんのハガキを待っています。

【文章】

●ゲーム体験談…思わず手放しで喜んでしまったほどうれしかったことや、歯ぐきから血が流れるほど悔しかったこと、あるいはゲーセンで見かけた変なプレイヤーなど、ゲームに関するものならなんでもかまいません。「この間『超魔界村』の２周目を初めてクリアした。エンディング最高！」とかいった感じの生の声を聞かせてください。

●ゲーム川柳…難しいことは考えなくていいから、とにかくゲームネタで、五七五になっていればＯＫです。（例…「ワイリーもメカがなければただのハゲ」）笑える作品を待っています。

●ゲーム替え歌…ゲームキャラクターやゲームについての、替え歌を募集します。みんなの知らない歌だと困るので、注意してください。それからもとになっている歌がなんなのか、はっきりと書くようにお願いします。ゲーム音楽につける歌詞とかでもかまいません。

●ゲーム標語…ゲームプレイに役立つ標語、役に立たない標語、なんでもいいから送ってください。（例…「飛び込むなサマソは急にかえせない」）

●もし○○が◎◎だったら…ゲームキャラがもしこうだったら、あるいはこんな職業についたら等なんでも思いつく限り送ってください。

●○○と◎◎が戦ったら…ゲームキャラと戦ったら面白そうな組合せについて、その勝敗と理由もつけて送ってください。（対戦相手は人間、動物、機械、団体、神様（！）なんでもよいので面白い組み合わせを考えてください）

【イラスト】

●サイズはハガキ大です。面白いイラスト、カッコいいイラストを待ってます。４コママンガも募集。

【ゲーム・アイディア】

●キャラクター…カプコンのこのゲームに「こんなキャラクターを出してほしい」というアイディアを募集します。オリジナリティのあるハガキを待ってます。

●ゲーム設定…「こんな設定のゲームが見たい」、そんなアイディアを送ってください。ゲームのストーリーや、敵味方の組織など、マジメな意見もギャグでもＯＫです。

●ゲームシステム…こういう操作でこういう動きをするとか、こういうコントローラーでプレイするとか、こういうモニターを使うとか…。いままでにない斬新なアイディアを募集します。

応募要項

お便りをくれたみんなに、抽選で毎号プレゼントをさしあげます。また、特によかったものに対しては豪華な賞品が送られることになっています。腕をふるって応募してください。

（投稿作品の著作権は、カプコンに帰属します。）

投稿のあて先
〒540
大阪府大阪市中央区釣鐘町２丁目２番８号
株式会社カプコン
『クラブ・カプコン』「ファイターズクラブ」係

Dr.ライトの わしに聞け！

どんな難問・奇問も答えるぞ。



わしがロックマンを作ったDr.ライトじゃ。わからないことは、わしに聞け！

Q 「エディ」と「ドラえもん」は、どっちがたくさんアイテムを持っているの？

A ウーム、かたや四次元ポケットの「ドラえもん」と「エディ」か…。「エディ」は体の中に「物質転送機」を持っているから、わしの研究所からいくらでもアイテムを送れるし…。フム、どちらもアイテムを持っている数は無限じゃから、引き分けということじゃな。

Q キャラクターを考える時って、モデルになる人っているのかな？

A これはゲームによって違うという話じゃぞ。実在の人物がモデルじゃったり、まったくのオリジナルじゃったりするそうじゃ。
これはゲームの中の声でも同じことじゃ。カプコンで作ったり、アニメなんかと同じに声優さんの声を使ったりするんじゃ。
ちなみにな、わしも好きな春麗ちゃんの声はな、カプコンの開発スタッフが作った声だということじゃった。

Q この間ストIIのCD買ったんだけど、「アルフライラ」ってどういう意味なのかな？

A アラビアン・ナイトというお話を知っているかな？ あのお話の本当の名前は「千夜一夜物語」というんじゃぞ。
アルフライラというのは、アラビア語でその「千夜」という意味なんじゃよ。
わしが聞いた話じゃと、「千の夜があるのなら千の夢を見せてあげよう」という意味もあるとのことじゃ、わかったかな。

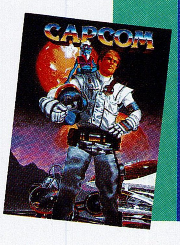
Q ガイルはなんのネックレスをしているの？

A かつて同じ部隊にいた戦友ナッシュの形見で、「ドッグタグ」という軍の認識票じゃよ。
ガイルはいつも、ナッシュといっしょに戦っているというわけじゃな。



Q カプコンの、イメージキャラクターってあるんですか？

A ふむふむ、今はわしの作った「ロックマン」や、『ストリートファイターII』のキャラクターが「カプコンの顔」になっておる。じゃが、アメリカではなんと、「キャプテンコマンドー」がカプコンのイメージキャラクターじゃったこともあるそうな。知っておったかの？



Q なぜエディはいつも、ロックマンの通る道がわかるの？

A これはわしの発明でな、くわしいことはワイリーに盗まれると困るんで言えんのじゃが、特別に教えてあげよう。
ロックマンをサポートするメカにはすべて、ロックマンの位置がどこにいてもわかるセンサーをとりつけてあるんじゃ。
どんなに性能のいいサポートメカを作っても、ロックマンの所に行けんのでは話にならんからな。このセンサーがあるから、「エディ」も「ラッシュ」もすぐにロックマンのいるところに来れるわけなんじゃ。

Q ロックマンの名前ってどうやって決めたんですか？

A わしは…ムガ。**ボカ、ボカ…。**
ヒッヒッヒ…ライトのヤツめが話せんようなので、偉大なる天才科学者Dr.ワイリー様がおまえに教えてやるぞ！ 次回からはこのコーナーを「偉大なる天才科学者Dr.ワイリー様の特別講座」とするがよい。さて、なんの質問じゃ？ わしの知らんことはないからの。
なに？ あのいまいましい「ロックマン」の名前の由来じゃと？ ライトのヤツはじゃな、顔ににず音楽が大好きなんじゃ。ロックマンも「ロックンロール」からつけたらしいぞ。それで女の子のロボットの名前が「ロール」というんじゃ。まったくキザな奴じゃのお。他にも「ブルース」、「パンク」、「エンカー」などがいるゾ！ （なに、最後のエンカーがわからん？ 演歌じゃよ。）

今年も国技館でイベントがあるの？

それはじゃな…。

あ、ロックマン！…わしゃ帰るゾ。

待て！ワイリー、…あいかわらず逃げ足の速いヤツだ。

…ライト博士、大丈夫ですか？

う～ん……。

えーと、ライト博士が休んでいる間、ボクが答えるよ！

去年の夏は、国技館がストⅡパワーで熱く燃えたよね。

実はボクとラッシュもチャレンジしたんだ。結果はムニャムニャ……。

今年も国技館で、イベントが予定されているんだ。

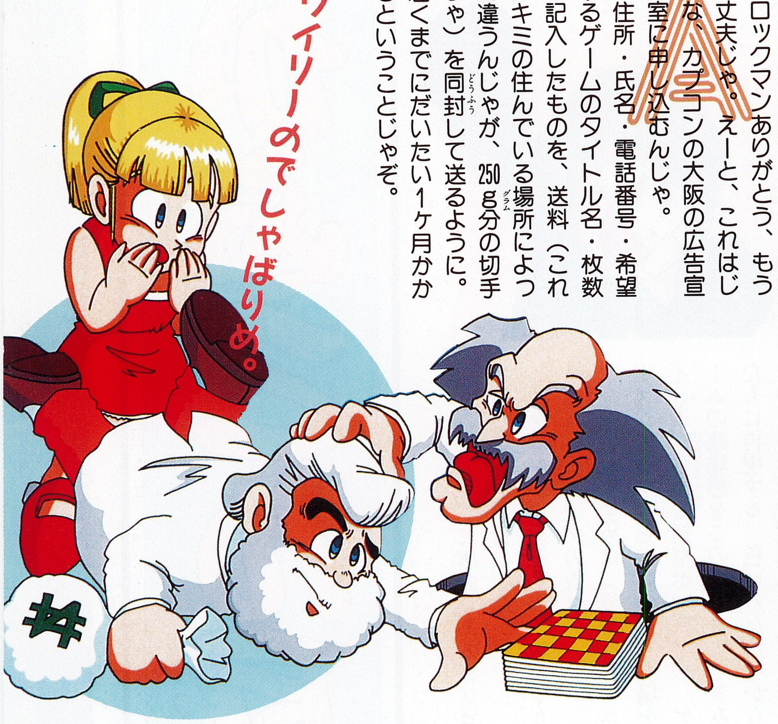
日時は未定なんだけど、決まったらできるだけ早くみんなに教えるから技を磨いておいてね。



ポスターやPGCカードがほしいんだけれど、どこでもらえるのかな？

ロックマンありがとう、もう大丈夫じゃや。えーと、これはじゃな、カプコンの大阪の広告宣伝室に申し込むんじゃ。

住所・氏名・電話番号・希望するゲームのタイトル名・枚数を記入したものを、送料（これはキミの住んでいる場所によって違うんじゃが、250g分の切手じゃ）を同封して送るように。届くまでにだいたい1ケ月かかるということじゃぞ。



パッケージや取り扱い説明書を、なくしちゃったんだけど…。

なに、なくしてしまったのか？しかたないのお。ほらほら、泣かんでもいい。そんなになやむ必要はないぞ。な一に簡単なことじゃ。カプコンに直接言えば、また手にはいるんじゃからな。

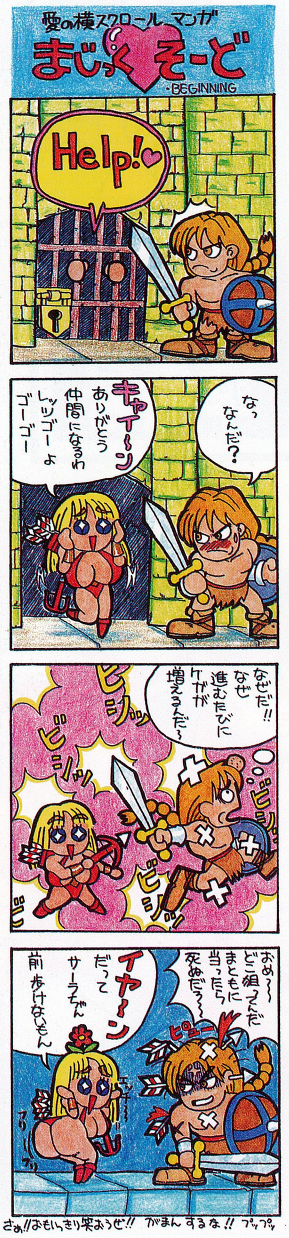
パッケージは1部につき200円で、送料が175円じゃ。取り扱い説明書は

やはり1部につき200円じゃが、送料が62円じゃ。

どちらも

〒540大阪府大阪市釣鐘町
2-2-8 (株)カプコン コンシューマ事業部

まで申し込めばいいのじゃ。わかったかな？



さぁ!!おもいっきり笑おうぜ!! がまんするな!! プッププッ



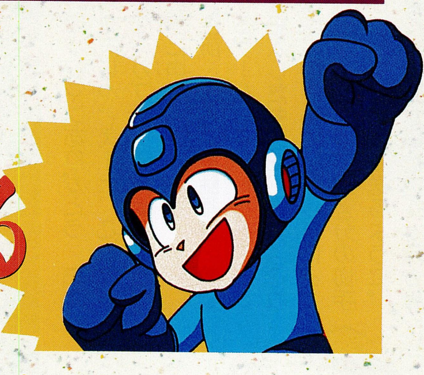
どしどし質問してくれいっ。

●質問のあて先●
〒540 大阪府大阪市中央区釣鐘町
2丁目2番8号株式会社カプコン
「クラブ☆カプコン
Dr.ライトのわしに聞け！」係

かぷこん瓦版（かわらばん）

創刊準備号

カプコンが、店頭で きみたちを待っている



きみは、すでに店頭にあるカプコン新型ポップを目にしたか!! カプコンが自信をもっておくりするニューポップの数々。

今回のおすすめは、「カプコンニュースシアター」その名の通り劇場をイメージさせる新型ポップだ!! ゲームの臨場感をこのシアターできみたちに再現する。色いろな角度からニュースシアターを楽しんでくれ!!

今回のニュースシアターは四月に発売される「ブレス オブ ファイア」の特集だ。その後も続々と新作を紹介して行くので、これからは店頭から目が離せないぞ!!

また、ポスターやニュースウェーブも見のがせない。そして今回はもうひとつすごいものが……。

さあ店頭に急げ!!



永久保存版『コンプリートファイル ストリートファイターII』快進撃!

日本中を熱くした、歴史に残るAC（アーケード）ゲーム『ストリートファイターII』の、究極のキャラクターアルバムがカプコンからついに出版された。全国書店で手に入る。

サウンド・イラスト・設定資料の三段攻撃で構成された感涙の一冊だ。

カプコンデザインワークチーム、"マッドギア"入魂の描き下ろしイラストはもちろん、なんとあのシャドルーの秘密基地のポスターマップもついている。原画の再現性を最大限優先した原色印刷も魅力だ。

さらにCDは、アーケードの臨場感そのままにQサウンドシステムで録音されている。

マニアならよだれがでそうな一冊だ。

近くの書店で手に入らない場合は発売元の朝日ソノラマ Tel 03-3563-6021~3 に問い合わせてもらいたい。



定価3,900円(税込)
発行：カプコン
発売：朝日ソノラマ



今年も話題独占! '93おもちゃショー先取り情報!

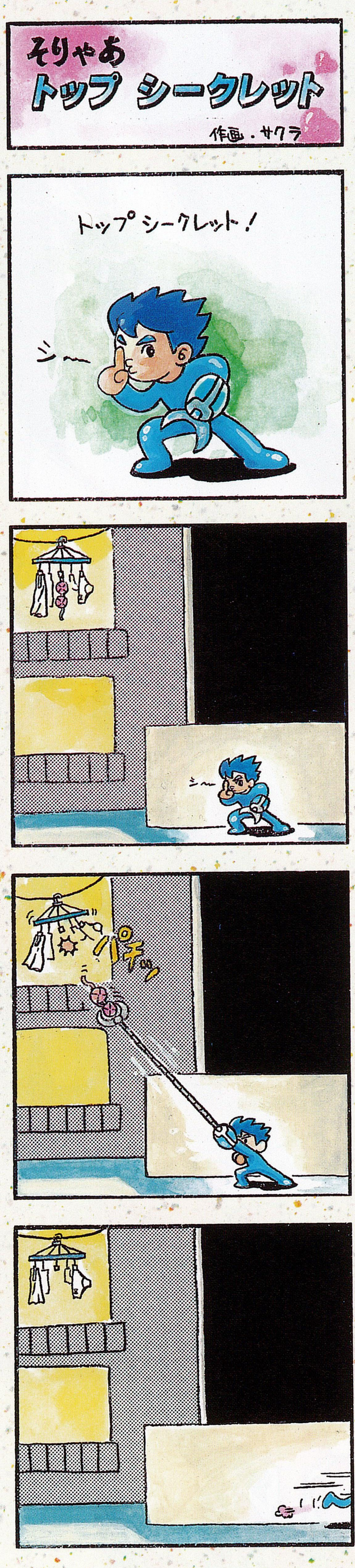
昨年はスーパーファミコンソフト「ストリートファイターII」の発売に先駆けて6月4日から開催され、大きな話題を呼んだ『おもちゃショー』が今年も6月3日から6日（一般公開は5、6日）まで、千葉の幕張メッセで開催される。

今年の超目玉は、38ページで四天王も話題にしているSFC『ストリートファイターIIターボ』だ。

カプコンのブースでひと足さきにトライして、移植度を確かめられるぞ。



▲たくさんの来場者でにぎわう昨年のカプコンブース。



いつもファンをやきもきさせる、出るのかな……出ないのかな……ニューハードも含めて新作ソフトがメジロ押し。今年も見逃せないショーになりそうだ。

カプコンでは連続3年目の出展を控えて、絶対の自信作を展開する準備に追われている。カレンダーに赤マルをつけて楽しみにしていて欲しい。一般公開日の2日間は午前9時～午後5時30分が開場時間だ。早めの入場が新作ゲームにトライできるチャンスだ。（要入場料）


▲春麗のコスチュームで、パンフを配布するコンパニオン。用意したパンフ類が足りなくなる盛況だった。


▲レースクィーンがショーアップに一役。

ファミコンスペースワールド'93開催予告!

ファミコンスペースワールド'93は、任天堂のゲームマシンのソフトを一堂に集めた業界関係者向けの「初心会」を、日をかえて一般にも公開するうれしい催しだ。

今年の後半に向けての新製品や、開発関係者しか見ることのできなかった話題のソフトがたくさん顔を見せる。

特に年末の発売を控えているソフトが、初めて一般にお目見えする機会でもある。

任天堂とそれをとりまくソフトハウスの活気を、ぜひ体験してもらいたい。

今年の開催日は8月24日（流通招待日――初心会）8月25、26日（一般公開日――ファミコンスペースワールド'93）となっている。

東京晴海の国際見本市会場で、未発売のソフトやニューハードに驚嘆してもらいたい。


▲ひときわ目をひいた昨年のブースのディスプレイ。

話題のソフト情報はテレホンサービスで!

●大阪	(06)946-6659
●東京	(03)3340-0718
●札幌	(011)281-8834
●仙台	(022)214-6040
●名古屋	(052)571-0493
●広島	(082)243-6264
●松山	(0899)34-8786
●福岡	(092)441-1991

カプコンのソフト情報や関連商品のニュースが、いち早く電話で聞ける「カプコンソフト情報」。24時間いつでも聞けるスグレものだが、電話番号のかけ間違いだけは注意しよう。

きみの町に一番近いところにさっそくTelしてみて欲しい。


▲来場者の人垣でなかなか前に進めないほどだった。




CAPCOM
PR INFORMATION
8人の勇者、現わる。
かつて、この国の繁栄とともにあった竜の一族。
しかし、一人の女神をめぐる戦いが
この誇り高き一族を二つに分かち、
この世がまさに滅亡せんとした時に
立ち上がった、8人の気高き
勇者たちがいたという。
遠い昔に封印された
伝説の世界が息を吹き返し、
いま、ふたたび解き放たれようとしているのだ。
勇者の血を引く者達とは？竜族とは？女神とは？
8人の主人公をめぐる、かつてない壮大なストーリーが、
RPGの新たな可能性を見せてくれる。
ディオラメンションRPG
竜の戦士
BREATH of FIRE
TM
ブレス オブ ファイア
■スーパーファミコン用ソフト 12M+バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)
© CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
好評発売中！
製作・発売元 株式会社ステイタス
販売元 株式会社カプコン
株式会社カプコン 大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

CAPCOM SHOT





MIZUNO MIKI

水野美紀

【STREET FIGHTER II】

あのCMの春麗(チュンリー)はホントに私のためにある役っていうか、春麗みたいな役をやりたかったんですよ。

春麗に似てます？　メイクさんにメイクとかしてもらって撮影現場では「春麗に似てるよ！」って評判だったんです。

撮影中は暑かったですよ。

撮影は砂漠で、すっごくおっきなファン（扇風機）で風を起こすんですけどその風もすごくて、ふんばって立ってないと後ろに飛ばされてひっくりかえっちゃうくらい（笑）。

撮影用に身体に害のない砂っていうのをまくんです。スタッフはみんな宇宙人みたいな完全武装ですけど、こっちはそんな格好できないんで目とかにもはいっちゃうし、必死で目をあけてましたけどね。











▲撮影／渡辺和宏

CAPCOM SHOT

食事の時間は青空の下でテーブルとか出して、みんなで食べるんですけど楽しかったですね、ピクニックみたいで…。

【GAME】

「ストII」は国技館の時が2回目だったんですけど、やればやるほどのめりこむゲームですね。ただ家に家庭用ゲーム機がないんでそういうイベントの時しかやってないんです。

クレーンゲームはやりますよ。私、ああいうの得意なんです。

幕張のイベント（AMショー）の時、入場時間よりちょっと早く入れてもらってゲームを色々やったんです。面白かったですよ。最近のゲームはすごいですね。

もう遊園地とかいかなくてもいいんじゃないかっていうくらい。

また、ああいうイベントに行きたいですね。

【PRIVATE】

コマーシャルが流れて学校の中では有名人になってしまってるんですけれども、ふだんは本当に「ふつうの高校生」してますよ。通学中歩いてて人とすれ違っても、気づかれて騒がれたりってことはないですね。髪もチャッチャッと結んでるだけですし、化粧もしてないんで気づかれる方はいませんねえ。

私は休日でもあんまり外に出ないんです。友達と遊びに行ったり、一人で買い











◀水野美紀写真集『VON VOYAGE』より。撮影／今村敏彦　発行／TIS　Tel03(3356)9081



物に行ったりもしないんですね。今は仕事で目いっぱいで、仕事以外の事に夢中になっている暇はないってかんじですけど…（笑）。

【ACTION】

小学校から中学校にかけて少林寺拳法習ってて、その後こちらにきてから「倉田アクションクラブ」に通っていろんなアクションを教えていただきました。

私は「静」の役柄よりも「動」の役柄の方があっていると思ってるんです。今は体を動かすことによって、いろんなことを表現していけたらって思っているんです。

【WORK】

去年シングルCDを出しました。今年も出していく予定なんで、ミニコンサートなんか開けたらいいな！　って思ってます。

あとは映画に出てみたいんです。一つの映画の中で変化していくような女性の役とかやってみたいですね。「プリティ・ウーマン」もそうなんですけど、最初はなんでもない女の子が、どんどんキレイになっていくっていうような。私自身そういう映画が好きで、すっごくワクワクしながら見るんで、自分もそういう役を演じたいなって思ってます。

アクションしている彼女、おねだりしている彼女…今まで見せてくれた姿も魅力的だったけれど、夢を語ってくれる素顔の美紀ちゃんを目の前にして、その愛くるしさに、一同ドキドキしてしまいました。

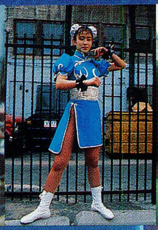
魅力たっぷりの彼女の活躍は、見逃せませんよ！

水野美紀PROFILE

- 昭和49年6月28日生まれ
- 三重県四日市市出身
- 血液型B型
- 身長166cm
- BWH　80－59－88
- 趣味　エレクトーン
- 特技　アクション

《CM出演》
カプコン（ストリートファイターII）
KOSE（ファンデーション〝ルシェリ〟）
シャチハタ（ネームペン）
《ドラマ出演》
東海テレビ「雪の蛍」
テレビ朝日「裏刑事（ウラデカ）」＊第５話ゲスト出演
《ラジオ》
FM横浜「横浜ルシェリクラブ」毎週火曜日19:30〜20:00
《CD》
キングレコードより歌手デビュー　'92年9月26日
「素敵な身勝手」シャチハタアートラインCMソング
「瞬間KISS」アートネイチャーレディースマープCMソング
《グラビア》
ワニブックス　写真集「BON VOYAGE」
《レターのあて先》
〒106　東京都港区六本木6－14－23
（株）グリーンプロモーション
水野美紀ファンクラブ係
Tel03（3405）6068







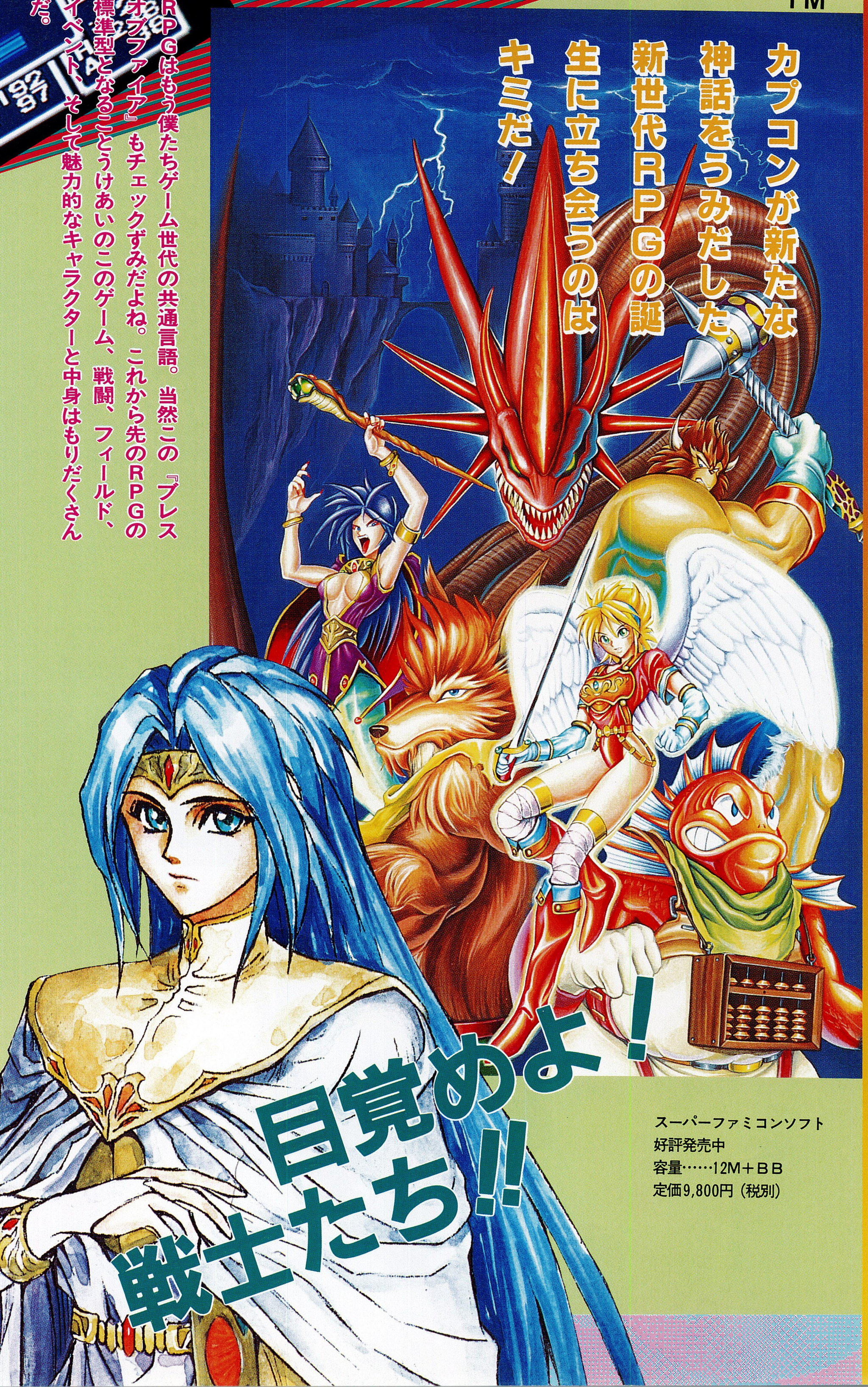
NEW GAME ★ INFORMATION

ニューゲーム・インフォメーション

●ブレス オブ ファイア(SFC)●ファイナルファイト2(SFC)●マイティファイナルファイト(FC)●ストライダー飛竜(X68000)●ファイナルファイト(X68000)●ことん絵筆(PC9801)●魔界村外伝(GB)●ダックテイルズ2(FC)

竜の戦士 BREATH of FIRE™

RPGはもう僕たちゲーム世代の共通言語。当然この『ブレスオブファイア』もチェックずみだよね。これから先のRPGの標準型となることうけあいのこのゲーム、戦闘、フィールド、イベント、そして魅力的なキャラクターと中身はもりだくさんだ。



スーパーファミコンソフト
好評発売中
容量……12M＋BB
定価9,800円（税別）

コンシューマ

※定価の表示は、「税別」とあるもの以外はすべて税込み価格です。


NEW GAME INFORMATION
CONSUMER
究極の3Dアクションバトル
ブレス オブ ファイア
ロールプレーイングはRPG
これできまりだね！最終進化形態
カプコン初の完全オリジナルRPG
超リアルなアニメーション戦闘
魅力的なイベントの数々が君を待つ
個性あふれるモンスターたち
しかも全キャラアニメで動く！動く！動く！
ゴーストロード
メガクラッシュ
マジックアーマー
キサボ
りゅう
ダメージ 7

黒竜族に立ち向かう白竜の勇者と仲間たち

たのもしいオレの仲間を紹介するぜ!!

リュウ

出身種族：白竜族
身　　長：160cm
体　　重：52kg
趣　　味：釣り



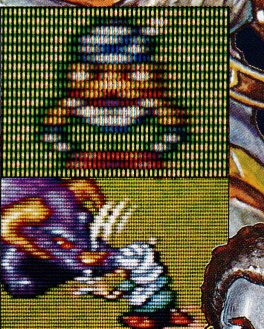
竜一族の血をひく戦士の家系に生まれた少年。遠い祖先には伝説の勇者がいるほどの家柄であるにもかかわらず、幼い頃から習っている剣術よりも魚釣りの方が好きで、毎日稽古から逃げ出すことばかり考えている。

白竜族について

太古の昔くり広げられた巨神戦争の時、光の神と闇の神の打ちあう剣の火花から生まれたとされる竜一族。永い歴史の中で一度は世界を統一したものの、悪しき神々らの企てにより一族は二つに割れ、世界を滅ぼしかねない戦いを演じた。その時分裂した竜一族の一方が白竜族で、世界を滅ぼしかけたことの反省から、自分達の強大な力を封印し、歴史の表舞台から姿を消した。

モグ

出身種族：土喰人
身　　長：83cm
体　　重：32kg
趣　　味：古代文明の研究





もぐらのような特性をいかして、地中から出土する古代の遺物を収集するのが趣味。気が弱く、何のとりえもないと思い込んでいる彼は、自分を鍛えるため、そして〝世界に平和を取り戻したい〟という願いから主人公らと行動を共にしている。

土喰人について

もぐらのように地底に国を築いている種族。強大な前肢により地中を掘り進むことができる。体は小さいが、力は強く重装備も可能。

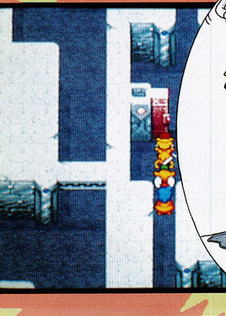
ダンク

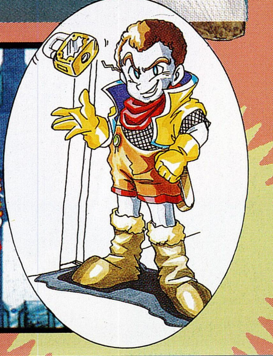
所属集団：盗賊集団
　　　　　夜走衆
身　　長：154cm
体　　重：48kg
趣　　味：靴の収集

幼い時に闇の街にある盗賊ギルドの親方に拾われ、以降、夜走衆としての技をたたきこまれた。本人は自分のことを生まれついての盗賊だと思い込んでいるが、実は南にあった王国の王家の血をひく高貴な生まれ。もっとも彼の故郷は数十年前、黒竜族に滅ぼされてしまっており、この世にはもう存在していない。

夜走衆について

夜走衆とは種族ではなく、盗賊を職業とする人間の集団。罠を外したり鍵を開けるのが得意で、各地の牢獄を宿屋がわりに使っている。

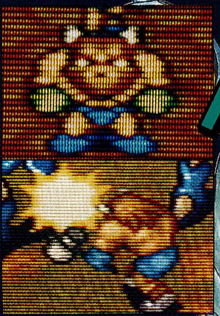




ダンクの特殊能力は、カギ開けと罠の発見。彼を先頭にすると、この能力が使える。ダンジョンで威力発揮だ！

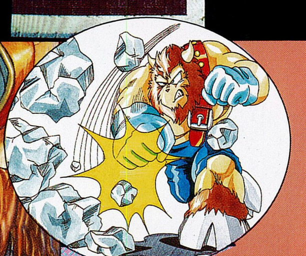
ビルダー

所属集団：技術集団　鉄鬼衆
身　　長：250cm
体　　重：200kg
趣　　味：料理を作ること





岩をもくだくこの力。ふさがる障害も、ビルダーを先頭にすればOKだ。



武器を作ったり改造するのが得意な技術集団に属しており、究極の剣を作り上げたいという夢を持っている。その巨体からもわかるように、若い頃には力試しの旅に出たこともあるほどの力自漫。性格は意外に優しく、愛妻家である。

鉄鬼衆について

優れた技術力を持つ集団で、武器作りや改造を得意としている。しかしその反面、自分達の技術が戦争に使われることを嫌がってもいる。

旅の仲間は全部で8人。それぞれいろんな種族や、集団の代表だ。それぞれの種族は、いろんな才能を身につけている。冒険の旅の中、戦闘中、冒険に行き詰まった時、彼らの能力が新たな道をひらいてくれる。

彼らは、最初から主人公の仲間というわけではない。世界中のあちこちに、仲間と暮らしている。彼らを仲間にするには、キミ自身が世界を巡り、探し出すしかないのだ。

1度の戦闘に参加できるのは、最大で4人。ただ単純に人数を計算できない、あっという仕掛もあるぞ。期待してくれ！

8人の力が集まって 闇を切り裂く 伝説となる



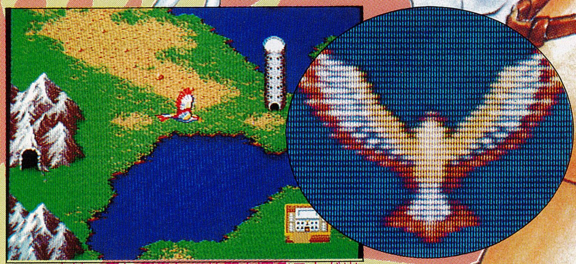
ニーナ

出身種族：飛翼族
身　長：158cm
体　重：45kg
趣　味：食べること

飛翼族の王女であるにもかかわらず、好奇心が強く冒険好きの少女。古代神聖文学の勉強嫌さに家出した経験もある。

飛翼族について

背中の翼で自由に空を飛ぶことができる。高山に築かれた王国には古い時代の知識が多く保存されており、特に治癒系の魔法の研究が盛ん。



ニーナは、鳥に変身して仲間を運ぶことが出来る。とはいっても、最初からこの能力を持っているわけじゃないぞ。真の力を手に入れろ！

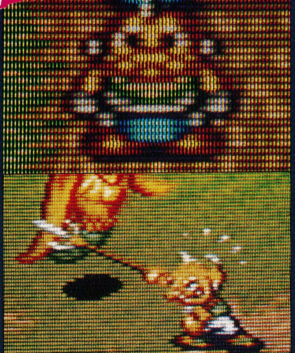
マニーロ





マニーロは大魚に変身する。でもその能力は、封印されているんだ。封印をといて、海の中を自由に泳ぎまわれ！

出身種族：海人
身　長：173cm
体　重：110kg
趣　味：金儲け



商業国家を築いているだけあって、海人は一般に金儲けが好き。その中でもマニーロは大の金儲け好きで、あくどい商売ばかりやりすぎたため、ついには元締めに破門されてしまったほど。おかげで大魚に変身する能力を封印されている。

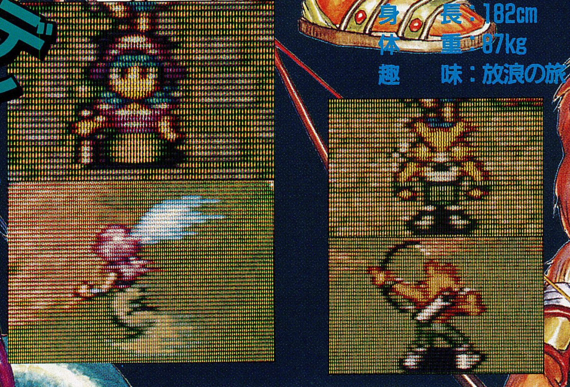
海人について

海の中に進んだ社会形態を築き上げている裕福な種族。陸上で最も強大な力を持つ黒竜帝国と、唯一対等に張り合える商業国家を海中に築いている。

ディース



出身種族：不明
身　長：不明
体　重：不明
趣　味：不明



ある超古代遺跡で眠っているところを主人公たちに発見された。凄い力を持つ魔法使いなのだが、2千年近く眠り続けていたため、自分の過去も得意の魔法もほとんど覚えていない。時々、何か大切な使命があったような気がするのだが、どうしても思い出せないでいる。姉御肌の豪快な性格だが、永く眠り過ぎたせいか不眠症気味。

ギリアム



出身種族：森の民
身　長：182cm
体　重：87kg
趣　味：放浪の旅

狩猟民族である“森の民”の中にあって英雄と称されている。弓を射れば100発100中。森の民の故郷を襲った黒竜族の大軍さえも、神出鬼没な彼の戦法に悩まされ、「緑の鬼神」と呼び恐れた。趣味は狩猟。性格は冷静だが、獲物の姿を見ると血が騒ぐ。

森の民について

森に住み、森に精通している狩猟民族。元々は南の豊かな森に住んでいたが、黒竜族の大軍に攻められ故郷の森を追われてしまった。もっとも、森の民によるゲリラ戦を駆使した抵抗は、大軍を催す黒竜族が攻めあぐねるほど激しいものであった。

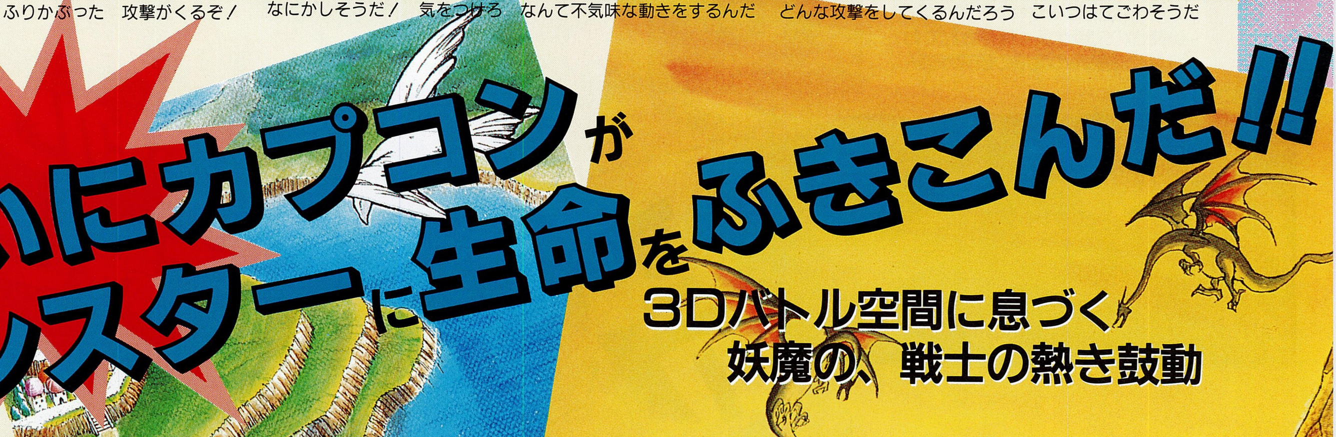


油断せずによーく狙って…… 敵があらわれたぞ／ あわてるな／

ここまで動いてこそ リアル画面を 名乗る資格がある!!



手の攻撃だ／ よけるんだ／ ふりかぶった 攻撃がくるぞ／ なにかしそうだ／ 気をつけろ なんて不気味な動きをするんだ どんな攻撃をしてくるんだろう こいつはてごわそうだ



ついにカプコンがモンスターに生命をふきこんだ!!

3Dバトル空間に息づく妖魔の、戦士の熱き鼓動

このゲームのバトル画面は、これだけでも買う価値があるぞ！なにしろ敵、味方どちらもよく動く。攻撃の時動くのは当然、待機中のキャラクターも個性的に動く。

この誌面では残念ながらほんの一部しかこの迫力は伝えることはできない。ぜひプレイしてこの興奮を感じてくれ！

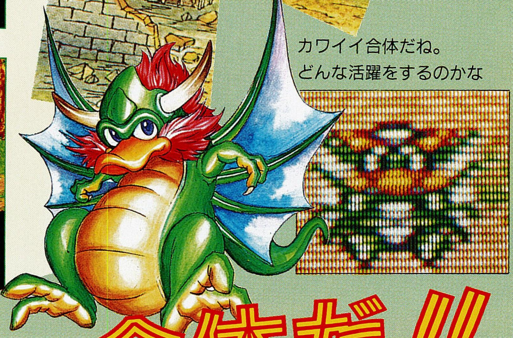


しゃがんだぞ どうするつもりだ カエルの化物? 重そうなやつだ
気をつけろ／ 体当りをする気だ なに? まさか? 飛びあがった
危ない／ ディースよけるんだ／ いったい誰を狙ってくる気なんだ
ディース大丈夫か? くそっ、だいぶダメージを受けたようだ



炎の攻撃／ 背景から見てこいつは砂漠の敵か




カワイイ合体だね。
どんな活躍をするのかな



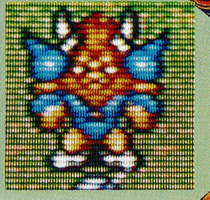
見よ／ 驚異のダメージ回転攻撃だ／

合体だ!!

ある仲間は、仲間同士を合体させる力を持っているぞ。なんといっても特徴はパワーもHPもけた違いだということ。合体をいかしてフルパワーの戦闘だ！



パワー爆発／ 突撃攻撃だ／


見るからにパワフル
戦闘ならおまかせ







これが必殺の剣だ　思い知ったか！　よーし、手ごたえはじゅうぶんだな　敵めがけて、剣をふりおろすんだ！



毒だ！　早く治療しなくては！



なんだって？　毒の攻撃なのか　しまった　ダメージを受けた！　ビルダー！　お前が狙われてる

ななめ見おろしクォータービューは新時代ＲＰＧ標準装備

しまった！　モグがやられた！　早く回復を！





コマンド入力時には、選んだところが明るくなるぞ！

敵全体に魔法攻撃だ！

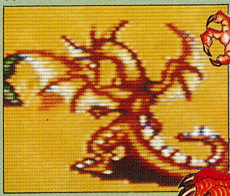


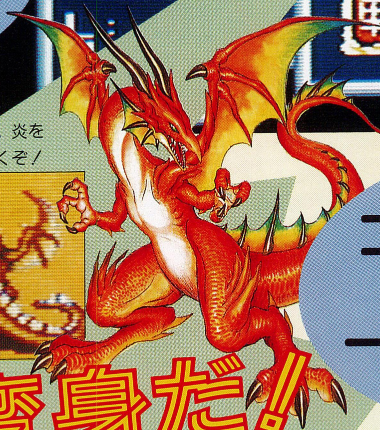
もちろん背景は場所によって変わるぞ！

コマンドは見やすく一発入力だ！

赤き竜は炎の力だ。炎を弱点とする敵にきくぞ！

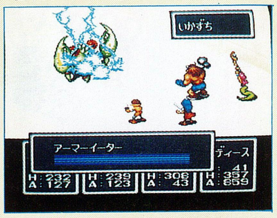






炎のブレスは強力だ！　敵もタジタジ

強力！　いかずちの魔法をくらえ

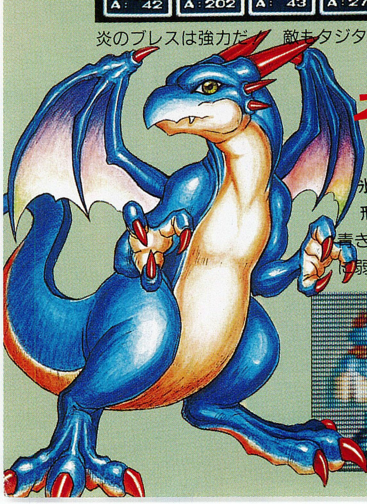


敵も魔法をつかってくるぞ！　油断するな！

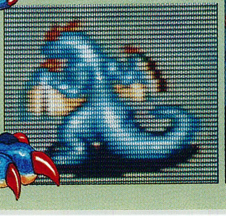


そして変身だ！

竜に変身するのはもちろん…（言わなくてもわかるよね）。炎、氷、雷の3つの力をもつそれぞれの竜たち。しかもパワーによって形状が違うぞ。敵の弱点にあわせて変身だ！



青き竜は雷の力だ。電気に弱い敵はイチコロさ！

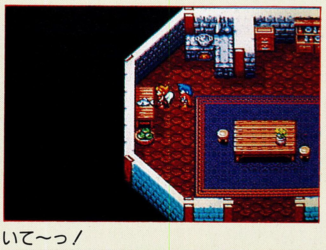




雷のダメージはきくぞーっ！



食べてみる?



いて〜っ!



思わぬ物が手に入る場合も



遊び心に満ちたこれぞ真のRPG

このゲームの売りは、戦闘画面の充実、魅力的なキャラクター、個性豊かな街の数々など目白押しだけど、なんといっても遊び心満載の機能が嬉しいところだ。

だってRPGはその作品世界で好きなように遊ぶのが本当。だから一日中釣りをしてすごしてもいいし、商売にあけくれてもいい。

キミだけの『ブレスオブファイア』を楽しんでくれっ!



キミの遊び心をくすぐる仕掛けの数々、そして…



Final Fight 2

ファイナルファイト2

ついに実現！

2P同時プレイで パワー爆発!!



スーパーファミコンソフト
5月発売予定
容量：10M
定価9,000円(予価)

あの前作から3年







マッドギアの復活

さらにパワーアップ 面白さは10倍だ

まずはじめに断言しよう。この『ファイナルファイト2』は、絶対に面白い。前作でやれなかったことを実現。2人同時プレイ可能、3人のキャラからの選択、そしてパワーアップしたグラフィック。これぞ『ファイナルファイト完璧版』だ！



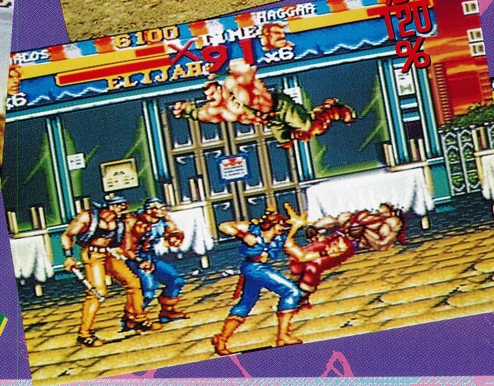
超弩級のスーパーファイト

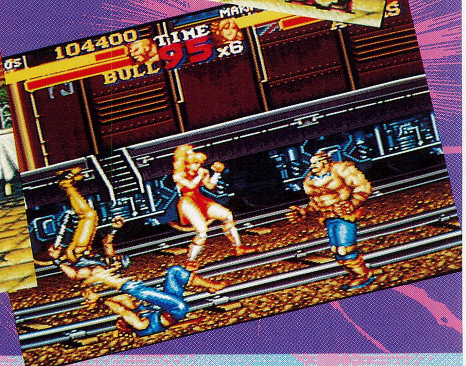
この迫力！ プレイで体感してくれ！





ぶっとばせ爽快感120%





それは再び一本の電話から始まった！





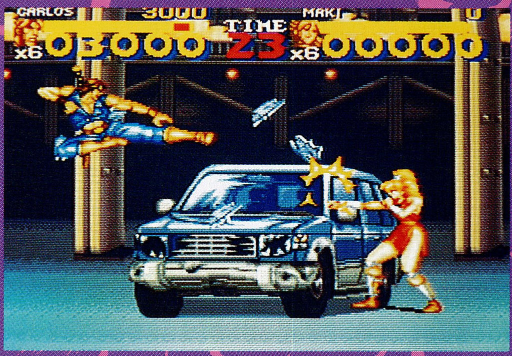




ストーリー

コーディー、ガイ、ハガーの３人の活躍によってマッドギアは壊滅した……はずだった。しかし、復活したマッドギアはガイの師匠源柳斉と、その娘で婚約者のレナをさらった。源柳斉のもう一人の娘マキの連絡を受け、修行の旅に出ているガイにかわってハガーが立つ。ガイとも浅からぬ縁を持つカルロス宮本とともに…。手がかりは香港に、３人の闘いが今始まる。

車壊しのボーナスステージもパワーアップ。







コンティニュー画面。いかにも大ピンチ。3人の中からセレクト。2人プレイも可能だ。

アイテム攻撃だ！



トンファー



角材

武器攻撃も健在。リーチ＋攻撃力アップだ。使いこなして、群がる敵をぶちのめせ！



華麗な連続攻撃



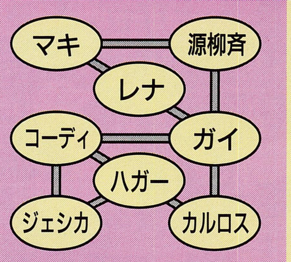








人物関係図

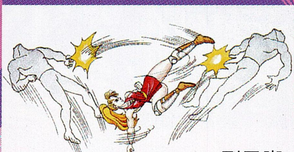


マキ（源柳斉真紀）

●年齢…20歳　●身長…169cm
●体重…52kg　●趣味…ケンカ
ガイの師匠『源柳斉』の次女で武神流の使い手。男勝りのようでいて、複雑な乙女心を持つ。

マキは、素早さとジャンプで敵をかく乱する、速攻型のキャラクターだ。初の女性キャラでもある。女性ゆえに、ひとつひとつの技の攻撃力はそれほど高くないが、連続技は目にも止まらぬ速さだ。必殺技の烈風脚は、ガイの旋風脚より破壊力があるぞ。ピンチの時はまよわず使え！　大逆転だ。





烈風脚





カルロス・宮本

年齢…不詳 ●身長…189cm ●体重…61kg
●趣味…刀剣類の収集
一見、クールそうなのだが……。自分のことはあまり語らないため謎も多い男だ。

カルロスは、3人の中では一番バランスのとれたキャラだ。
長い足をいかした攻撃で、敵をけちらせ。乱れ斬りも使えるぞ!

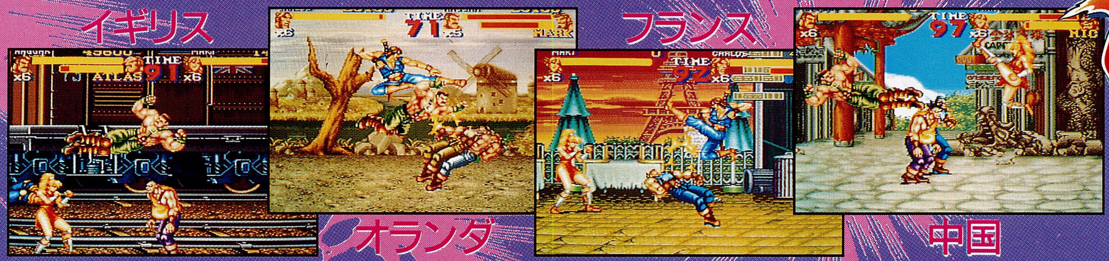
ただ一人の連続出場。豪快な攻撃は、勢いあまってスキができてしまうけど、破壊力十分。特に投げ技系は圧倒的な破壊力を持つ。
近寄る敵は、投げ飛ばせ! 一気に勝負だ。

ハガー(マイク・ハガー)

●年齢…50歳
●身長…202cm
●体重…121kg
●趣味…市長をすること
ご存じマイク"市長"ハガー。プロレスで鍛えた体、年を感じさせぬパワー、悪を憎む心は健在だ。

そして？

イギリス　オランダ　フランス　中国



Final Fight 2

香港へ飛べ!!

今度は世界で暴れるぞ!!



この男は誰だ？



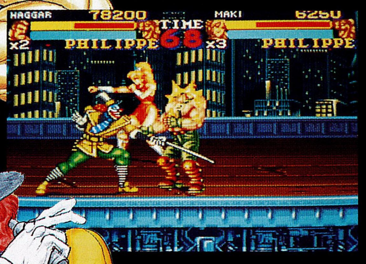


オランダのボス。単細胞のマザコン。暴れ出すとコワイ。

ブラッケン

香港のボス。料理好きで包丁は、調理にも使用する。

王王





中国、フランス、オランダ イギリス、そして…

前回の舞台はメトロシティだったが、今度の舞台は世界だ。手がかりを追って、香港、フランス、オランダ、イギリスと世界をめぐる闘いの旅だ。

それぞれの国には強力なボスキャラが待っているぞ！

はたして源柳斉とレナはどこに？　そして真のボスは誰だ？

フィリップ

フレディ

イギリスのボス。正体不明の身軽な敵。女かも……？

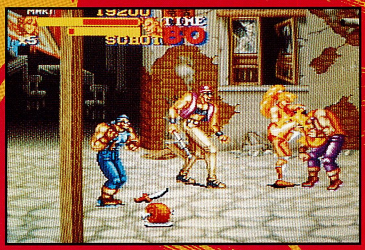
フランスのボス。元・アメリカ海兵隊で活躍した猛者。

謎が謎を呼ぶ!!



マッドギアの真のボスとは？

マキの姉の行方は？



すべてはエンディングで明らかになる!?

今回は、世界を飛び回ることになるマッドギアとの闘い。

それぞれの国ごとに、しっかりと描き込まれた背景は必見。その背景に見とれる余裕もないほどの激しいバトル!!

どうしてレナと源柳斉がさらわれたのか、2人はどこにいるのか、そして復活したマッドギアのボスはいったい誰なのか？　戦いの中で真実をつかめ！

キミのテクニックで勝利をつかめ!!

このゲームはなんといっても、2人同時プレイが最大のウリだ。2人でいっしょにガンガンなぐる、蹴る、投げる。迫力満点のバトルを楽しんでくれ。最初のうちはエキサイトしすぎて、気がついたら味方をぶっとばしていたなんてこともあるかも……。

でも、なれてきたら、考えてプレイしてみよう。うまく連係をとれば、互いの死角をカバーすることだってできる。対ボス戦でひとりはボスに専念、もうひとりはザコにそなえて闘う、といった高度なプレーもあるぞ。友だちどうしで、必勝パターンを見つけてみるのもいいね。

ここでひとつ注意。2人同時プレーの時、まちがって味方をなぐったり、投げた敵キャラが味方に当るとダメージを受けるぞ！

もちろん1人プレイだって、パワー爆発！　味方がいない場合、よりスリリングなバトルが楽しめる。投げ技をうまく使って、敵を集めて倒せ！



「ファイナルファイト」がコミカルなSDになった!!



ハード&バイオレンスの「ファイナルファイト」がSDになってファミコンに登場！　痛快なアクションはそのままに、SDキャラが画面せましと暴れまわるぞ！　しかも、RPGでおなじみのレベルアップシステムの導入など、見所満載だ。レベルアップで技も強く、派手になるぞ。どこかで見たような技も見れるかも……？　楽しみにしてくれ！

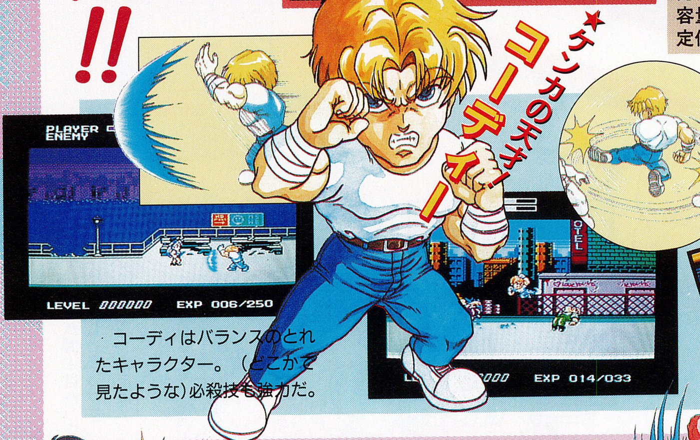


➡ジェシカがさらわれた！　3人の中から一人を選んで、彼女をたすけだすんだ！



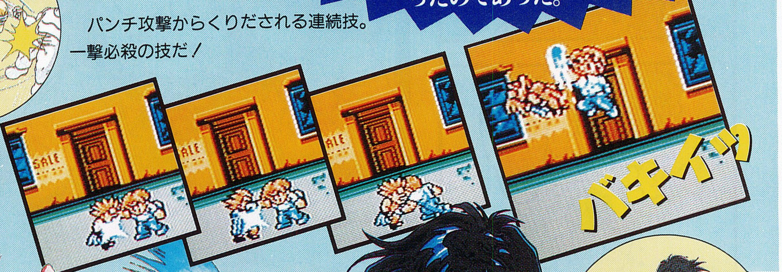
ファミコンソフト
発売日：6月（予定）
容量：1M＋1M＋MMC3
定価6,500円（税別）

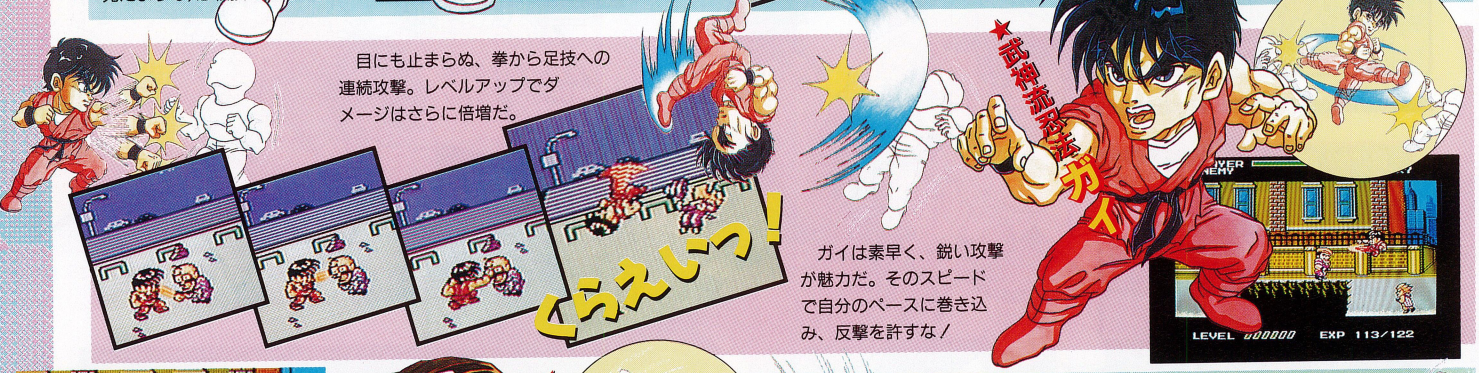
「市長、たいへんです！　お嬢様が、お嬢様が！」「なに一、ジェシカがさらわれた!?　やいっ、コーディー　お前の仕業かっ!?」「何バカなこと言ってんだよ！　こんなことするのはマッドギアの奴らしかいないぜ。なあ、ガイ？」「さ、さよう。一刻も早くジェシカ殿をお助けせねば大変なことに！」「よ～し、話は決まった。では早速、娘を助けに出発だ！」……こうして3人の愛をかけた闘いが始まったのであった。



コーディはバランスのとれたキャラクター。（どこかで見たような）必殺技も強力だ。

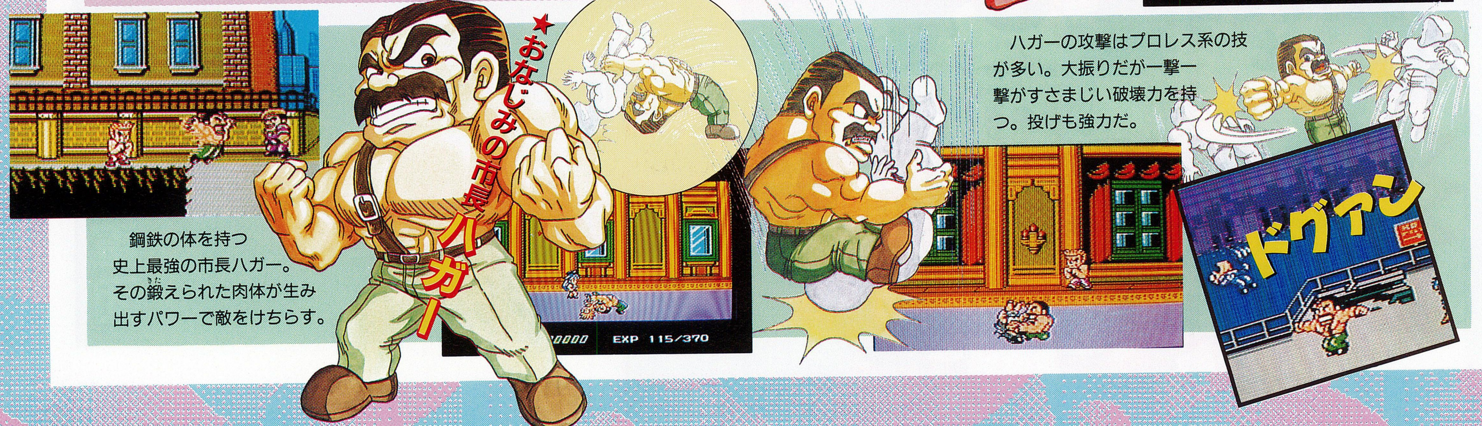
パンチ攻撃からくりだされる連続技。一撃必殺の技だ！





目にも止まらぬ、拳から足技への連続攻撃。レベルアップでダメージはさらに倍増だ。

ガイは素早く、鋭い攻撃が魅力だ。そのスピードで自分のペースに巻き込み、反撃を許すな！

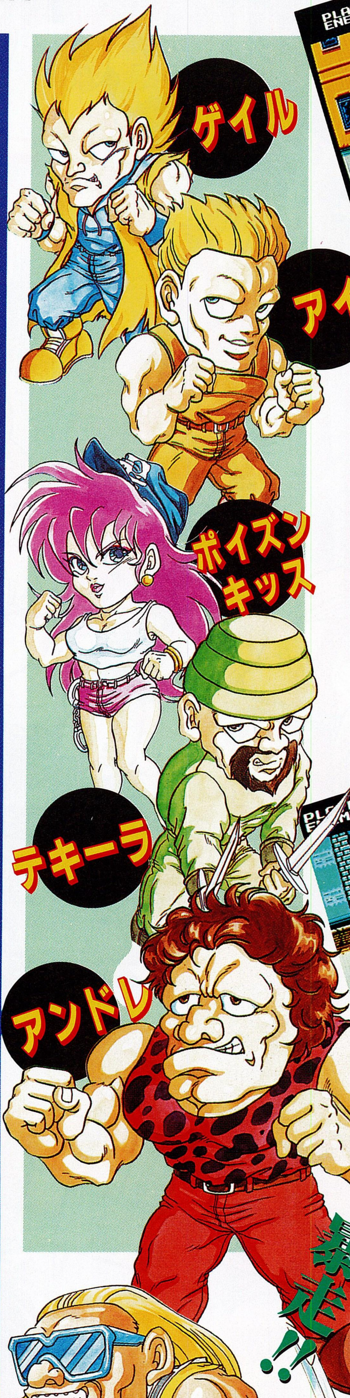


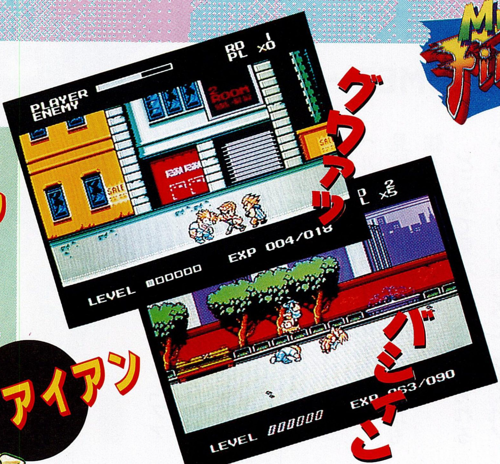
ハガーの攻撃はプロレス系の技が多い。大振りだが一撃一撃がすさまじい破壊力を持つ。投げも強力だ。

鋼鉄の体を持つ史上最強の市長ハガー。その鍛えられた肉体が生み出すパワーで敵をけちらす。

MIGHTY Final Fight







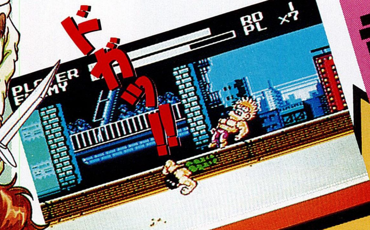
もちろん敵はマッドギアだ！

敵はもちろんマッドギアだが、今回はSDということもあってちょっとノリが違う。

街一番のアイドルジェシカちゃんに、マッドギアのボスがひとめぼれ、さらっていってしまったのだ。というわけで、敵もどこか憎めないカンジだ。まあ悪党にはかわりはないけどね。

それが証拠にこいつらの攻撃はけっこうキツい。

ともかく遠慮は無用、ジャマするやつはぶちのめしてしまえ。





武器

⬆ガイの武器は手裏剣だ。8発持てるぞ。

⬇ハガーはハンマー。思いっきりぶったたけ！

⬆コーディーはおなじみのナイフだ！

武器攻撃も重要だ

武器をうまく使いこなすことも重要だ。それぞれのキャラクターにあわせた武器は強力だ、一撃必殺。



そして最後の敵 奴が待つ！

極悪ボス軍団

そして極悪なボス軍団。とはいっても『ファイナルファイト』のようにおっかないって、カンジはしないけどね。

でもご用心。みてくれよりもずっと、こいつらのパワーは強力だ。油断をすると思わぬ苦戦をするぞ。

それぞれ、個性的な攻撃を仕掛けてくるから、そのパターンを読みとるんだ。

一度や二度の敗北は覚悟しなくてはならないほど、奴らは強い！　気をつけろ。

パソコンシリーズ
Personal Computer

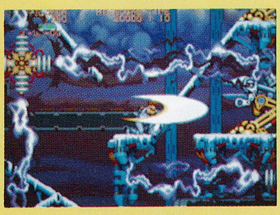
●ストライダー飛竜
●ファイナルファイト
●とことん絵筆

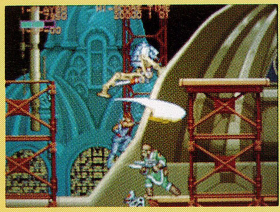
ストライダー飛竜

名作アーケードゲームの、完璧パソコン移植版!!



西暦2048年。世界は、謎の支配者・冥王グランドマスターの手に落ちようとしていた。しかし、その危機に際してグランドマスターに立ち向かおうとする若者がいた。その名は「飛竜」。忍者の流れをひく、ストライダーズという戦闘・諜報のプロフェッショナル集団に所属する、最年少のA級ストライダーである。飛竜の使命は、冥王の野望を阻止することにあった……。


武器はサイファーと呼ばれる刀。刃型のプラズマ粒子で敵を一刀両断!!


冥王の城への道を探るべく、飛竜は東欧のカザフから調査を始めるが…。


こんなところも駆け降りる。このダイナミックなアクションがゲーセンを席巻したのだ。

●ストライダー飛竜●('92年11月発売) 適応機種:X68000
5FD, 2HD3枚組 定価9,800円

ファイナルファイト

コーディーが、ガイが、帰ってきた! 灼熱の超リアルアクション



3人のメインキャラクターのうち、ハガーおじさんは「マッスルボマー」や続編の「2」でも活躍していて、相変わらずの健在ぶり。でも、ファンの間では「ガイはどこへ行ったんだ」「コーディーはジェシカにふられたって、本当?」などとささやかれている。おだやかじゃないなあ。まあ、心配な人は、2人のこの勇姿を見てくれ! 文句はないはずだ。スタッフの苦労が実り、キャラクターはアーケード版と同じパターン数で動く。これぞ「リアル」アクションの決定版だ。



個性的なキャラクターもさることながら、背景もこのゲームの大きな魅力。街中のなんでもない風景に、まるでぼくたちのすぐ近くで起こっている出来事のような恐怖を覚える。

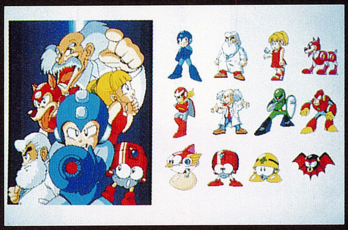
●ファイナルファイト●('92年7月発売) 適応機種:X68000
5FD, 2HD2枚組 定価9,800円

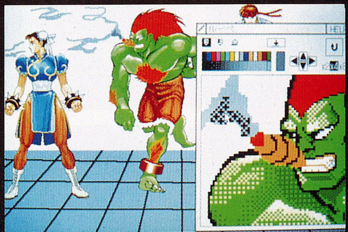
とことん絵筆

カプコンならではの、遊び心満載のグラフィックソフト



カプコン初のハガキ・カラーイラスト印刷ソフト。最大の特徴は、使いやすさに重点が置かれているということ。設定がとても簡単で、200件までの住所録機能もついているので、ハガキ印刷にはもってこいだ。その他、約200種類のイラストデータ内蔵というのがファンにはうれしい。その中には「ストII」のオリジナルイラストもあり、コミカルなタッチが「遊び心」を感じさせてくれる。「SDベガ」なんて、けっこう恐いぞ。




ロックマンや「ストII」でも遊べる。もちろん、アーサーのイラストもあるのだ。

●とことん絵筆●('92年11月発売) 適応機種:PC9801シリーズ
5/3.5FD, 2HD 定価14,800円 ※バスマウスが必要です。

魔界村の 真の ヒーロー レッドアリーマーの歩み

実はレッドアリーマーが出来たのは魔界の設定よりも先。魔界シリーズはレッドアリーマー抜きに語れない。



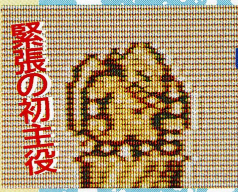
1986 魔界村

英雄アーサーと宿敵レッドアリーマーがさっそうと登場した。独特の世界観と雰囲気が受け、アーケードゲームで大ヒットした作品をファミコンに移植。当時は、クリアーの難しさでも話題となった作品。



1988 大魔界村

レッドアリーマーとアーサーが再びゲームセンターに帰ってきた。上うちの要素も加わって、さらにアクション性がたかまった。レッドアリーマーもキングになって、鎧もまとって強そうだ。再び魔界人気がアップした。



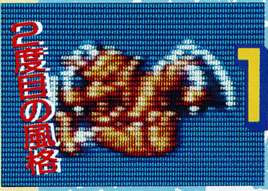
1990 レッドアリーマー

本来はアーサーの宿敵だったレッドアリーマーを、なんと主役に大抜てき。「魔界を守り、平和を取り戻す」という奇抜なストーリーがなんともユニーク。今回の「外伝」の元祖ともいうべき作品だ。



1991 超魔界村

SFC版ということで、恐怖感をあおるグラフィックや音響もパワーアップ。2段ジャンプと、変身（赤ん坊など、弱くなってしまう）がウリだ。レッドアリーマーはここでも、レッドアリーマーAとして活躍しているぞ。



1992 レッドアリーマーII

レッドアリーマー、ついにカラー作品の主役に。ゲーム業界初、異例の出世といえる。前作に比べると、RPGの要素もより多く組み込まれていて、ファン層を拡大した作品。レッドアリーマーも貫禄を感じさせる。

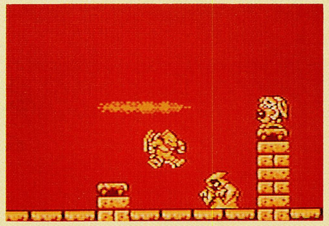


さらに進化したアクション 1993

レッドアリーマーの新たな冒険がはじまる！

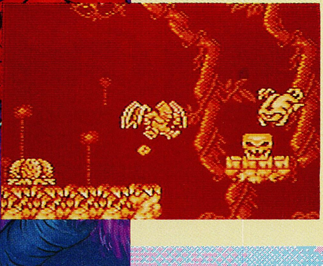
まだ人間界ができていない、はるか昔。魔界の町エルトリアに住むレッドアリーマーは、魔界の戦士となる日を夢みて、毎日戦士の訓練所に通っていた。しかし、その頃、魔界全土を揺るがすことになる、伝説の黒き光とその軍団が猛威を現わし始めていた……。

そんな設定で繰り広げられる、レッドアリーマーの冒険を、楽しいアクションゲームにしたのがこの作品だ。独特の世界観と、アクションをたっぷり楽しんでくれ。

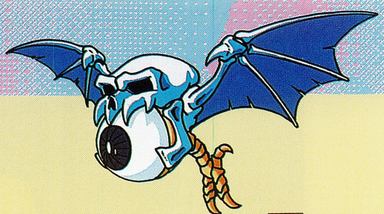


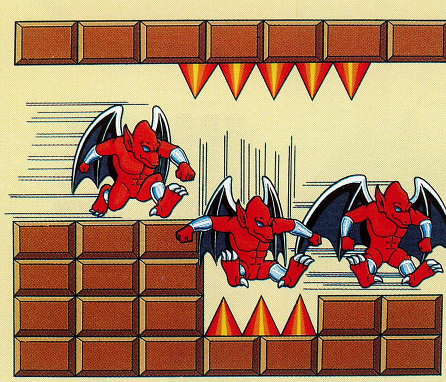




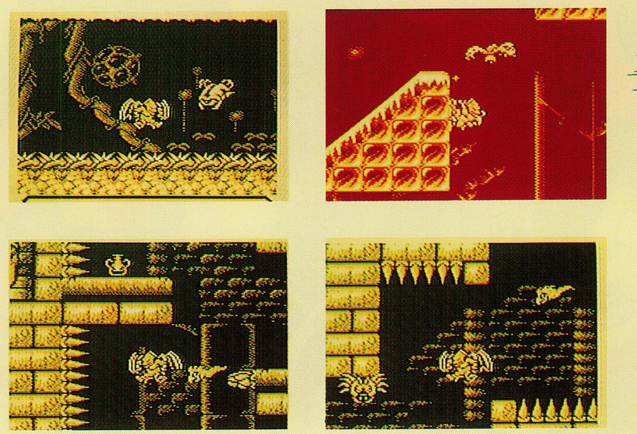


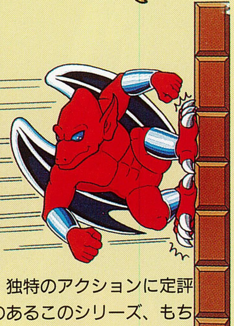
魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS





もちろん基本はホバリング&ヘルクライム



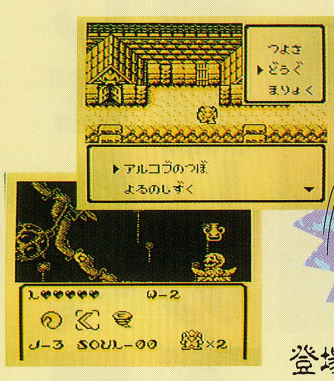


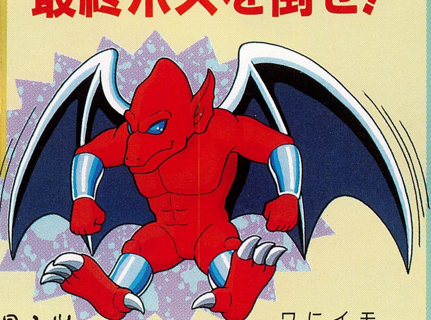
独特のアクションに定評のあるこのシリーズ、もちろん基本はホバリングとヘルクライムだ。

移動の基本となるこの2つのアクション。ホバリングが水平移動、ヘルクライムが垂直移動と覚えてもらうといいかな。地形と敵の動きに合わせて、自由にキャラを操れるようになるのが上達の第一歩。

さて、次に上級テクニックだ。段々降りは、飛行距離が伸びるしイラストのような地形にも有効だ。攻撃にホーミングファイアー、偵察に幽体離脱とアクションは充実。ただ新アクションは最初からは使えない。RPGモードが重要になってくるぞ！

RPGモードでパワーアップして最終ボスを倒せ！





登場人物 レッドアリーマー

もちろん好評のRPGモードは健在。情報&アイテム入手の重要な鍵をにぎるぞ！ さらなるパワーアップを目指せ！



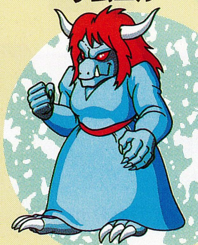
サムエル

シドンの村の長老。重要なアイテムについて、何か知っているらしいのだが…。



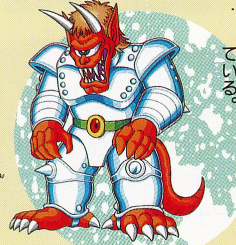
モーロック

エルトリアの町の魔王。戦士の称号を得たものに「死神の爪」を与えてくれる。



ヘカテ

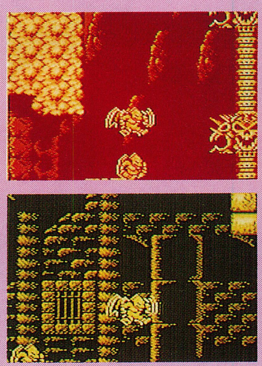
天界から魔界に堕ちてきた女神。何かの材料を探しにきたらしい。



バアル

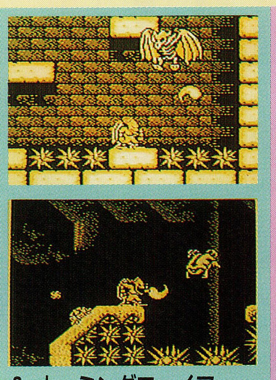
ギベアの町の魔王。魔界の首都キング・パレスを守っている。

新アクションもあるぞ！



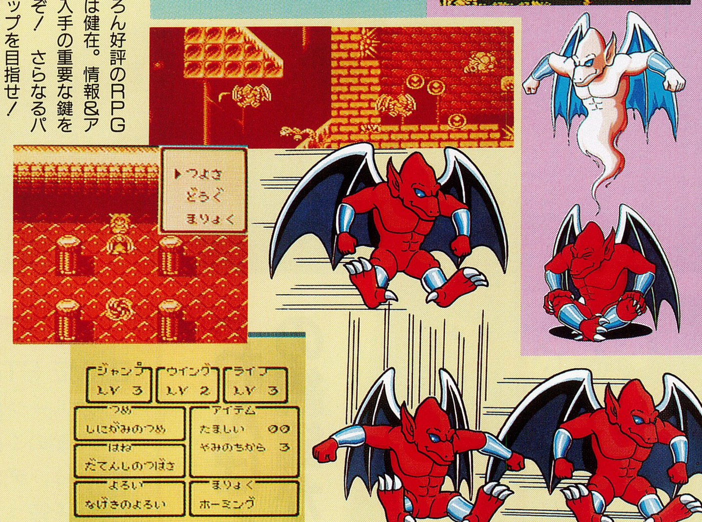
1、幽体離脱▼

この技を使えば、安全な着陸地点をチェックすることも可能だ。



2、ホーミングファイアー▲

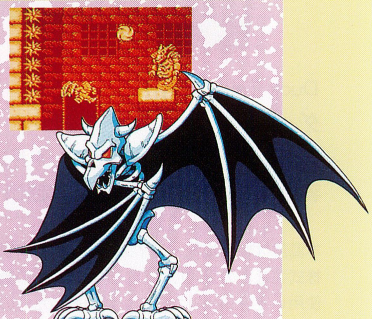
今までのファイアーより強力、しかも敵を追いかけてくれるんだ。



スタッフより～開発裏話～

レッドアリーマーは、海外では「ガーゴイルズ・クエスト」というタイトルで発売されています。ガーゴイルというのは、西洋の古い建物等に彫刻されている怖い怪物のことで、西洋ではとても親しみ深いものなのだそうです。日本でいえば、鬼ガワラとか狛犬とかいったところでしょうか。そんなわけで、このキャラクターは海外でも意外とすんなり、好意的に受け入れてもらえました。喜ばしい限りです。

今回の「魔界村外伝」では、レッドアリーマーは幽体離脱なんかやってます。技が増えてますますおもしろくなりました。このゲームは、制作中に結婚が決まったりして（私事ですいません)、私自身としてもなかなか思い出深いゲームになりそうです。今後ともレッドアリーマーを応援してやってくださいね。





スクルージおじさんが、またまた世界を舞台に宝探しの大冒険!!



「わんぱくダック夢冒険」の続編が、ついに登場!!

GAME STORY(ゲームストーリー)

スクルージおじさんは世界的な大金持ち。そして大の冒険好き。

ある朝のことです。ベッドでくつろいでいたスクルージおじさんのところへ、ヒューイ、デューイ、ルーイとウェビーがマクダック家の秘宝のありかを示した地図を持ってきました。

「どれどれ…フームどうやら本物の宝の地図らしいな。でもかなりの部分が欠けているぞ。残りはいったいどこにあるんだろう」

「宝の地図は、きっと世界のどこかにあるよ!」

「また冒険に出ようよ!」

「よし、そうと決まったら、さっそく出発だ! 宝の地図と世界の秘宝を探し出そう!」

スクルージ一行は、はたしてマクダック家の秘宝を見つけ出すことができるでしょうか? ワクワクドキドキの大冒険が始まります。

Duck Tales 2
ダックテイルズ 2
ファミコンソフト 発売日:4月23日(予定)
容量:1M+64KSRAM 定価5,800円(税別)

世界の秘宝を探し出せ!

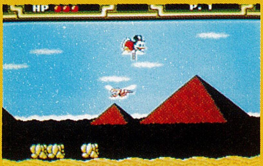


スコットランド



「永遠のランプ」が眠っている、マクダック家の古城。今はすっかり荒れ果てて、魔法使いの住みかとなってしまっているんだ。

エジプト



ナイルの秘宝、クフ王のナイフを探す。ピラミッドの中には、複雑な迷路や数々の罠がスクルージたちを待っているのだ。

ナイアガラ



雄大なナイアガラの滝が舞台だ。危険な丸太やつり橋のコースを乗り越えて、伝説の花・クリスタルフラワーを目指そう!

謎の島



古代の秘宝、ムーの石板を求めて、失われた古代宮殿へ乗り込もう。宮殿の奥にいるボスは、通り一遍のアタックでは倒せないぞ!

バミューダトライアングル



原因不明の海難事故が多発する魔の三角地帯。ここで座礁した貨物船には、七色に輝く秘宝、人魚の涙が残されているよ。

前作「わんぱくダック夢冒険」と同じように、今回もスクルージたちは名パイロット、ランチパッドの操る飛行機で世界中を旅して回る。

宝探しのステージは全部で5つ。それぞれの場所には秘宝が眠っている。そしてその他にも、スクルージ一行が探さなければならないものがあるんだ。それは、スクルージ邸の地下室から発見された地図の、残りの破片。長い年月の間にバラバラになってしまったこの地図を元にもどせば、マクダック家の伝説の秘宝・ダックジュエルのありかがわかるかも。

主人公はスクルージだけど、たった1人で冒険をするわけじゃない。ステージのあちらこちらには、かわいいヒューイ、デューイ、ルーイ、ウェビーたちが立っていて、スクルージの知らないいろんなことを教えてくれるんだ。アニメでおなじみの天才発明家、ジャイロ博士も、冒険に役立ついろいろなアイテムを作ってくれるぞ。どんなアイテムかって?……それは冒険に出てからのお楽しみ!

ステッキアクションを使いこなせ!

スクルージおじさんは、ステッキ使いの名人。手にした愛用のステッキを自由自在に操って、どんな危険な場所でもどんどん進んでいくことができる。

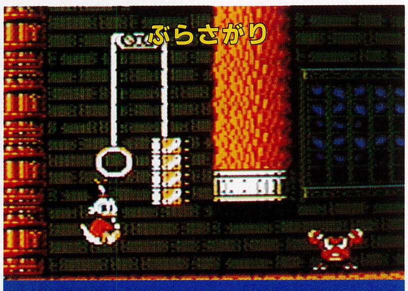
でも、彼がどんなに上手でも、操作するキミがうまく使いこなすことができなくては、スクルージおじさんも宝の持ち腐れだ。しっかりマスターして、ステージ内を所狭しと動き回ろう!

ホッピング



相手を上からアタックしてダメージを与えたり、普通のジャンプより高く飛べる。

ぶらさがり



ステッキをひっかけてぶら下がる。輪から輪に飛び移るテクニックも必要だぞ。

ひっぱり



スクルージは押す力はないが、ステッキをいろんなものにひっかけて引っ張ることができる。

ゴルフスイング



岩や宝箱を飛ばしたり、壊したりすることができる。クリアーには欠かせない技だ。

スタッフより ～制作裏話～

この作品では、謎を解いたり罠を避けたりしながら隠された財宝を探し出している雰囲気を出そうと、「わんぱくダック夢冒険」よりもアクションを増やしました。しかしそのことが容量不足などの問題を生み、「自分で掘った穴に自分から落ちていく」ことになってしまいました。

相手キャラクターはすべて、このゲームのためにディズニーと共同で描き起こされたものです。前作に登場したサイバーダックも、今回は改良された新型として登場します。どんな姿で、どこに登場するのかは、皆さんの目で確かめてくださいね。

大集合

CAPCOM

オールディズニーキャラクター ゲームソフト

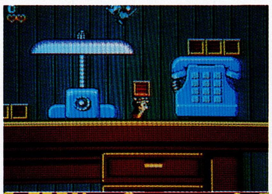


相手キャラもかわいく見えちゃう！素敵な仲間たちが大活躍

JAPAN
日本国内で発売されたもの

U.S.A
カプコンUSAから発売されたもの

チップとデールの大作戦(FC)
小さくてかわいいレスキューレンジャー、チップとデールの大活躍。ファットキャットをやっつけろ！



ダックテイルズ(GB)
「わんぱくダック夢冒険」のゲームボーイ移植版。

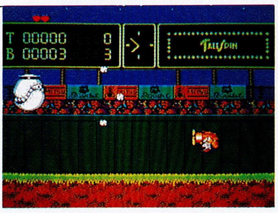




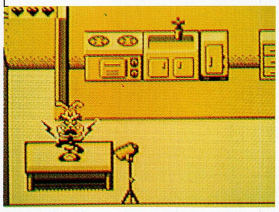
わんぱくダック夢冒険(FC)
世界的大金持ちスクルージおじさんと3人のドナルドのおいっ子たちの、宝探しシリーズ第一弾。

91年 7月 ／ 90年 6月 ／ 1月 ／ 6月

テイル・スピン(NES)



ロジャーラビット(GB)



マジック・キングダム(NES)



本商品はウォルト・ディズニー・カンパニーとの契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社がカプコンが製造したものです。

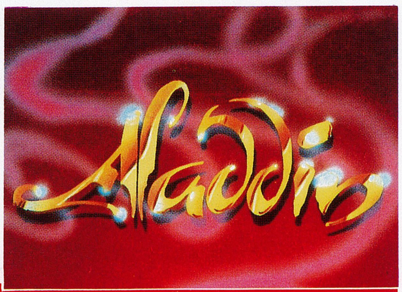


世界のアイドルをゲームに！

ディズニーのキャラクターといえばすぐにミッキーマウスやドナルドダックが連想されるよね。彼らはおちゃめで愛くるしい、世界のアイドルだ。でも、その「かわいらしさ」のため、ゲームの中で決してできないこと、というのが実はたくさんある。

例えば、相手キャラクターをやっつけるときでも、ミッキーやスクルージたちは、決して相手を直接攻撃しない。つまり、殴ったり蹴ったりはしないんだ。そんなことをしたら、せっかくのかわいいキャラクターがイメージダウンになってしまう。

そこで、相手の頭の上を馬跳びで越えていったり、ステッキで打ち飛ばした岩を相手に当てたり、といろいろな工夫がゲームの中で生まれてくることになる。ここにスタッフの苦労がしのばれるけど、それほどの苦労をしてもディズニーのゲームを作るのは、「キャラクターの魅力と、世界中の子どもたちに楽しんでもらえるから」だそうだ。





アラジン(SFC)発売日未定

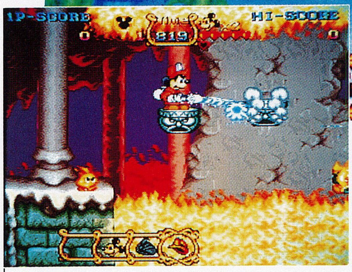
この夏公開されるディズニー映画「アラジン」の世界を舞台に、アラジンとペットのアブが魔法のランプを手に入れるために冒険するアクションゲーム。魔法のじゅうたんやランプの精の助けを借りて、悪の魔法使いを倒せ！

〈ゲームストーリー〉

アグラバーの国王は、16才になる最愛の娘ジャスミンの結婚相手を探すため、「幻の3つの秘宝を手に入れたものに姫と結婚する資格を与える」と布告しました。このおふれを見た貧しい若者アラジンは、秘宝を探すための旅に出ます。

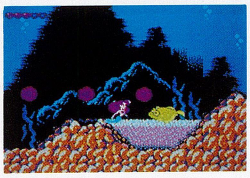
しかし、3つの秘宝を狙う悪い大臣とその一味はそのことを知り、横取りしようとします。はたしてアラジンは、大臣の陰謀を防ぐことができるのでしょうか？そして、無事秘宝を見つけ出して、愛するジャスミンを射止めることができるのでしょうか？　神秘と冒険の壮大な物語の始まりです！





ミッキーのマジカル・アドベンチャー(SFC)

世界の人気者、ミッキーマウスが友だちのプルートを助けるために悪のピート皇帝に挑戦する。白ひげのおじいさんの協力を得て、ミッキーはある時はマジシャン、ある時はファイアーマン、またある時はクライマーに変身し、大活躍。SFCの性能をフルに生かした、美しいグラフィックが魅力の大ヒット作品。



リトルマーメイド(FC)

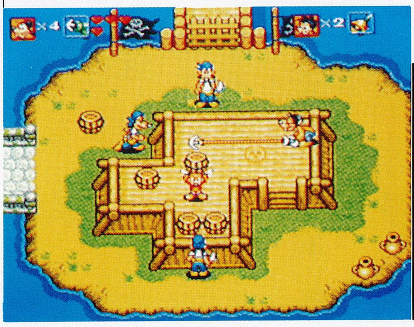
海王トリトンの娘アリエルが魔女アースラの野望から海を守る、ファンタジック・アクションゲーム。海の運命は？はたまた、アリエルの恋の行方やいかに？

DuckTales(FC)

？　4月　4月

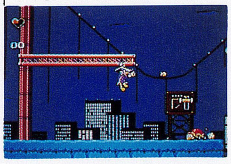
93年　92年

？　2月　7月　12月　11月

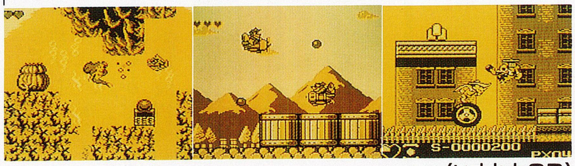




グーフ・トゥループ(S-NES)



ダークウイング・ダック(NES)



リトルマーメイド　テイル・スピン　ダークウイング・ダック

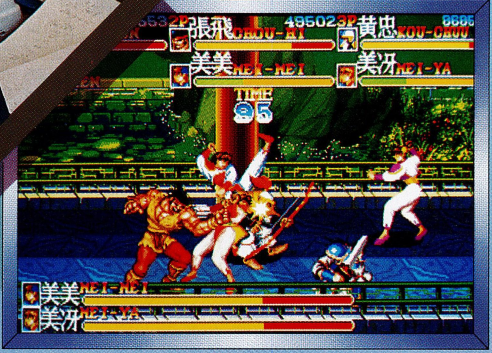
(いずれもGB)











本宮ひろ志インタビュー

現在ゲームセンターで人気を集めている『天地を喰らうII』 今回はその『天地を喰らう』の原作をはじめ数々の作品で有名な、漫画家の本宮ひろ志先生にお話をうかがってきました。

●先生が小学生・中学生の頃は、どういった事に興味をお持ちだったのでしょうか。

本宮…小学生の時っていうのはひどい番長がいて、そいつの独裁政治だったね。そいつ一人に振り回された感じだね、小学生の時は。だからあんまり楽しい思い出ってない。そいつに引っ張られて一所懸命やらざるをえないって状況で…。

その反動で中学の時はなーんもしなかった。何にもやる気がしない。中学の時は本当に卑屈だったな。

それと同時に考え方って面では早熟だったね。何でこんなバカまでって奴まで高校行くでしょ、そういうの見てて何でこんな無駄な事してるんだろって思ってた。

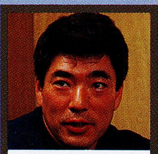
そういう理由もあって、卒業と同時に少年自衛隊に入った。パイロットになろうと思って入った訳だけど、パイロットのコースじゃなかったんでやめて…。

●なかなか同世代の人とは違った生き方をなさっているんですね。

本宮…ええ、それは意識して変えたんです。**他の人と同じ道を歩くのは絶対いやだった。**中学出る時って言うのは、子供にとって初めての分岐点なわけでしょ。自分が勉強しないのも選択できるし、親から離れて一人立ちする事もできる。

完全に自分で選択しましたね

●漫画をお描きになる際に注意している点、読者に見落としてほしくない点があったら、お聞かせください。



一番大事なことはね、自分の中に新しいものを発見できるかどうかだよね。

本宮…ああ、特に何に注意してほしいなんて押しつける気はないから、面白いと言って読んでくれればいいだけで、つまんなきゃしょうがない。

自分ではもう二十何年も描いてますからね、要するに同じ事の繰り返しになるわけですよ、ある程度ね。

一番大事な事はね、自分の中に新しいものを発見できるかどうかだよね。それができないと、もう物理的に描けないですよ。

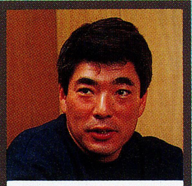
どういう風にそうするのかっていえば、こう、自分の想像力の限界があるんですよ。それをね、自分でも想像できない滅茶苦茶な方向に持っていくんですよ。自分で自分の中にある常識をぶっ壊しちゃうの。それで最終的につじつまあわせられなきゃ俺の負けだし、だからすごい怖いですよ。先の事なんか考えて全然描いてないし…。

だから、ずーっと同じような漫画描いてるようでも自分では変えてるんだ。変えてないと自分で自分の創作のエネルギーがなくなっちゃうんだよ。

●そういうのって自分で耕すしかないんですか、天から突然インスピレーションが降ってくるとかいう事はないんですか。

本宮…そんな事全然ない。俺が最初漫画描いたとき、まわりの人間は誰も俺の事は認めなかったし、自分でも自分の才能なんて信じらんない。自分がどんくらいできんのか自信なんかもないわけですよ。

「お前は大変な才能をもってるから」なんて



要は自分が何が好きで、何が一番やりたいのかを捜した人間が人生勝ちですよ。

誰も言わないしね。

新人が出てくる時に最初から才能あるって人間は、実は大した事ないんですよ。途中で化けるかどうかだよね、最初から誰が見ても才能ある人間は大した事ないですよ。

●大成しないということですか？

本宮…大成しないとかいうより、面白くないよね。だから俺なんかと同期の奴でも「才能ありますよ」って言われてた奴もいるわけさ。

最初連中がいた位置は俺より上の方だったけど、そこにずーっといた。俺の方は途中で「あれ、俺、化けてるな」という自覚があったからね、だからそういう要素の方が大きいですよね。

●「俺、化けてるな」という時っていうのは、どういう風に分かるんですか。

本宮…うーん、まず人と違うのが見えてくるんだよね。

「あれ、俺、他人とちがうわ」って分かりだした時って、こういう商売やってて最大の発見じゃないかな。

世間一般の、漫画の描き方なり漫画の常識なりがあるわけでしょ、そのレベルでの才能は全然なかったですね。絵も下手だし、漫画もあんまし好きじゃなかったし……。

●え、そうなんですか？　絵が好きでしょうがなくてなったのかと思いましたが。

本宮…いや、ちがうんです。俺が漫画家になった時、なんで漫画家選んだかと言うとね。

自分の今やってる事辞めるには、次に何があるかって決めてからでないと突っ走れない。だから中学出るときはパイロット、自衛隊辞めるときは漫画家っていうふうに決めちゃう。

何で漫画にしたかっていうと、漫画見て真似して描くのが好きだったっていうのもあるけど、この漫画好きだ、嫌いだっていうのを自分で決められたのが漫画だけだったから。

もし音楽の善し悪しだとか絵の善し悪しだとかがわかればそっちの方にいったんだろうけど、たまたまそれが漫画だっただけ。

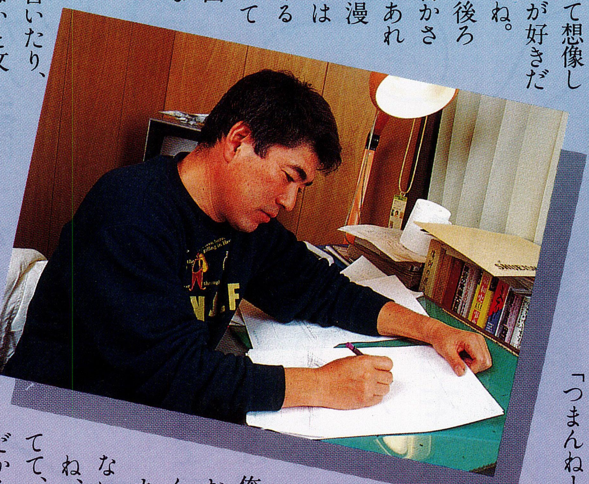
●要するに好きだったって事ですよね。

本宮…ええ、好きだったですよ。漫画を読むのも好きだし、読んでその漫画家の人間性とかひっくるめて想像しながら読むのが好きだったですからね。

よく雑誌の後ろの方で文章書かされるでしょ、あれが一番嫌い。漫画っていうのは客観的に描けるけど、文章っていうのは内面までさらさないと書けないわけで、たとえばものを決めつけて書いたり、傲慢にならないと文章書けないですね。「〜である」とかそういった書き方しないと素人の作文になっちゃうわけでしょ。

だから俺は文章書くほうが人間傲慢になると思うんだよね。

そういう意味でも漫画っていうのは職人的なんだよね。



●ご自分の作品がゲーム化されるのに対して、この作品をやった方がいいんじゃないかとか、こういう風にしてくれといった様な希望とかはありませんでしょうか。

本宮…ないね。俺の作品が映画だとかビデオだとかなるって場合も全然関心持たない。それはそっちの人の分野であって、ああしてくれ、こうしてくれなんていう事はない。

ただできあがったものを見てつまんなきゃ「つまんねーな」と思うだけだし、面白きゃ面白がるし、実際、自分の漫画より面白い事もあるし、そうなると「すげえや」って喜んでるだけ。

普通のゲーム屋さんだと要するに企画だけとってきて原作者決めて、外注出して「はいできました」っていうわけでしょ。俺の漫画なんかも原作でほしいとかくるけど、相手の顔が見えねえんだよ。

カプコンについては、お世辞じゃないけどきっちりしてるよね。俺もね、カプコンの人のこだわりとか見てて、非常にびっくりしたんだよね。

だからこういう企業が成績をあげてくるというのは、非常に真っ当な事だね。

作家っていうのは集団でものを作ってちゃ駄目であって、日本の映画なんか大半が悪い例。プロデューサーがスタッフ集めてごちゃごちゃと作って終わりっていう。

だから漫画が他の媒体に比べて比較的元気があるっていうのは、漫画家は一人一人でしょ、自分の責任でもってやってる。そういうのが大事なんじゃないかな。

ゲームにしてもスタッフ集めて作らせたのと、誰か一人でも「これをやりたい」ってこだわる奴がいるかどうかで雲泥の差が出てくるよね。

●今年はどんな作品を描いていきたいですか？

本宮…今年ですか？　今年は壮大なテーマを持ってるんですよ。地球の環境問題やってるんですよ、作品の中でね。

それでデータしらべて、環境問題の研究所とかでいろんな話を聞いても、結局出てくる答は、ちっぽけな答しか出てこないんですよね。でも漫画はとりあえず環境問題でスタートしちゃってるから、おさまりがつかなくなっちゃって「どうしようか」っていうところなんですけどね。「失敗しちゃったかなあ」と。

それでいろいろ考えてたんだけど、ようやく自分の中で環境問題についてのポイントが見つかったわけ、こうすれば成立するってものが見つかった。だけどそれを更にそこから入っていくとまたダメになっちゃう。

どうしようかなって悩んでる。

前だったらノイローゼになるところだけど、今は「なんとかなるだろ」って思ってる。

今年の作品は今年が終わってみないとわからないね。

●そうですか。最後に読者に「これだけはやっておいた方がいいぞ」っていうようなメッセージをお願いします。

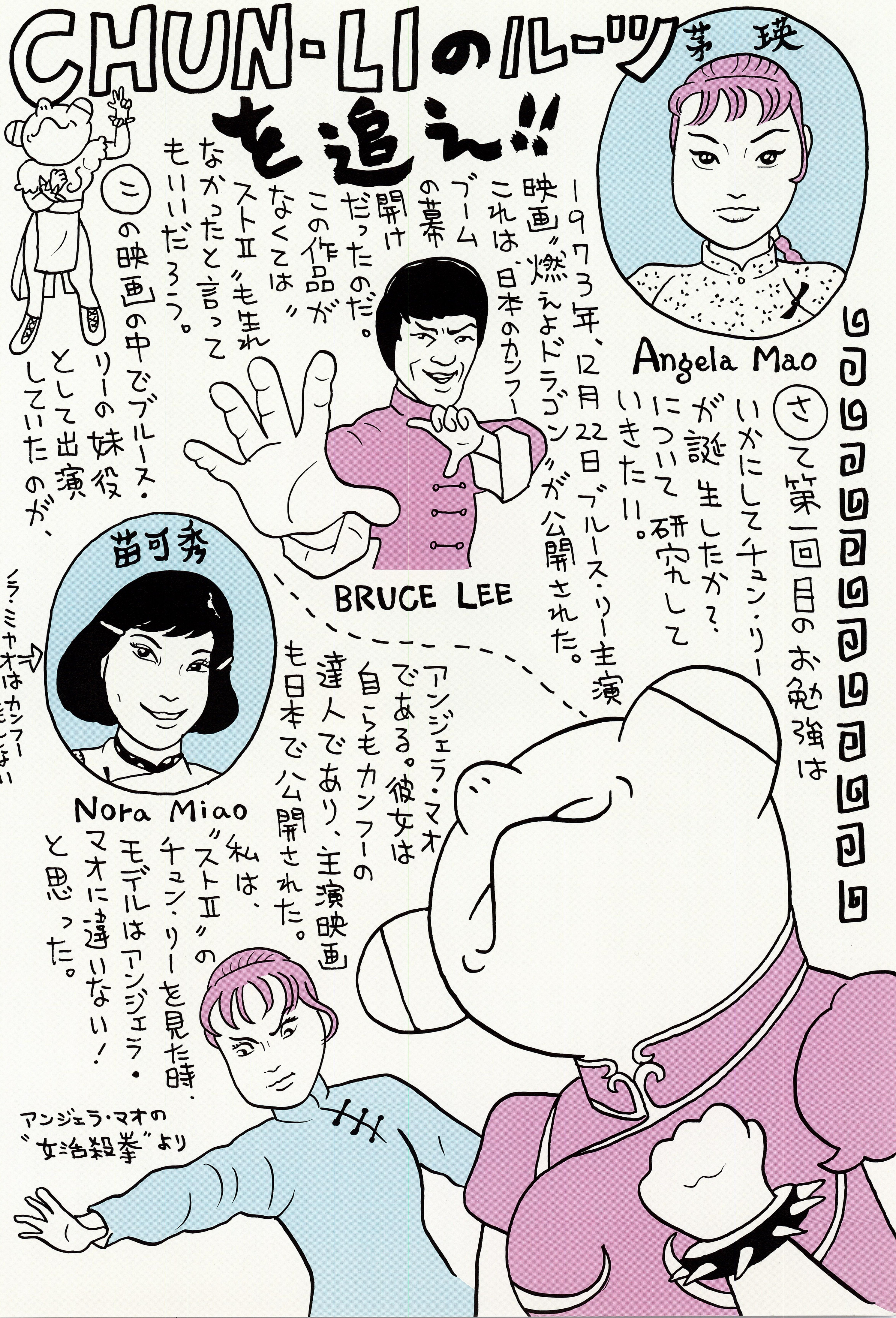
本宮…自分で自分のやりたい事を見つけるって事かな。自分の楽しい事を他人に「やっちやだめ」とか言われるのは俺自身大嫌いだったから他人に言えないんですよね。

要は自分が何が好きで、何が一番やりたいのかを捜した人間が人生勝ちですよ。

だからね、いやな事はやらなくていいと思うんですよ俺は。人間六十年くらいだからね。なんていうのかな、朝七時に起きるなんてとんでもねえ、それから会社に行くなんて非常にハード、だけどゴルフに行くっていうと起きられたりするんだよね。そんなもんかな。

本気でやれるものを見つけた人間が生きていく上では一番楽しい。

●本日はどうもありがとうございました。



CHUN-LIのルーツを追え!!
茅瑛
Angela Mao
さて第一回目のお勉強はいかにしてチュン・リーが誕生したかについて研究していきたい。
1973年、12月22日ブルース・リー主演映画"燃えよドラゴン"が公開された。これは日本のカンフーブームの幕開けだったのだ。この作品がなくては"ストII"も生まれなかったと言ってもいいだろう。
BRUCE LEE
この映画の中でブルース・リーの妹役として出演していたのが、
苗可秀
Nora Miao
ノラ・ミャオはカンフーをしない
アンジェラ・マオである。彼女は自らもカンフーの達人であり、主演映画も日本で公開された。
私は、"ストII"のチュン・リーを見た時、モデルはアンジェラ・マオに違いない!と思った。
アンジェラ・マオの"女活殺拳"より

みうらじゅんの お勉強



ブルース・リーと並んで香港カンフースター、ジミー・ウォング!!



Jimmy Wang
"片腕ドラゴン"より

彼の作品に"片腕ドラゴン"というのがあるが、その中に出てくる謎のインド人こそ"ストII"のダルシムのルーツではないかと私は思う。この作品は他にもラマ僧や、キックボクシング選手、空手家などが登場し、"ストII"の世界の原石でもある。



ムラ・シン
インドのヨガの先生

さて問題のチュン・リーであるが、もう一人香港女ドラゴンで忘れてはならない人は映画"地獄から来た女ドラゴン"のジュディ・リーである。偶然かも知れないが、チュン・リーと同じ"リー"である事と彼女のくり出す高い位置のキックはチュン・リーの百裂脚に似ており、髪型は真にそのものである。

ストIIスタッフの中に香港カンフー・マニアがいる事は当然だろうが、果してどちらの女ドラゴンのイメージをチュン・リーにつけたのかな? 私は知りたい!!



ジュディ・リー
"地獄から来た女ドラゴン"より

全く違ってますかな? 私の予想…



LADY KUNG FU


ロック&ラッシュの
カプコンばんざい！
『企画マンもばんざい！』の巻
作画、サクラ
今日はTVゲームを企画している人達に会いに行くよ。
ワーイたのしみだね。
それを言うならたのしみだねっ。だろ。
コン
だから そー言ったじゃないかぁ
行っちゃうよぉ
ずるい
カプコンに到着。
カプコンビル！
CAPCOM
あっ、こんにちわぁ〜 お待ちしてましたよ さっ、こちらです。
よろしくお願いしまーす
ウワ〜〜 すっげぇ すっげぇ
きのういいアイデアが浮かんだとかで徹夜して書いてましたよ。
ZZZ
ギョロ
おはよ！おはよー ございます！
新しいゲーム考えたので見て下さい。
シャキ
こっ！これです!!
プレイヤーは初の海女さんでブキは真珠貝ビームです。



Goodですよ〜！君らしくていいですよ。
ほんとっすかぁ!!
ハハハッ…
さあ、次次…
ま、いろんなアイデアが出るんですよ。
企画マンはそのアイデアを基に細かく企画書を作ります。
ここまでは孤独でつらい作業がつづくんですよ。
ウオ〜〜
企画マンは企画書が出来たら仕事終りなんですかぁ。
いーえまだまだ有るんですよ。今度は〝キャラマン〟と呼ばれる人達に絵を描いてもらいます。出て来る人間とか背景とかですね
コンピュータで描くんで〜す
そのあとは〝ソフトマン〟といわれる人に絵を動くようにしてもらいます。ここでゲームの流れを作り面白くなって行くんですよ。
ちょっと休憩
それから〝ロケテスト〟といって、実際にゲームセンターに置いてプレイヤーの反応を見ます。
企画マンはその反応しだいで、大ちょうせいしなくてはならなかったりで最後までたいへんな仕事なんですよ。
でも企画マンってのは夢とユーモアとそして体力と…あとは本気で遊べる心さえあれば、こんなに面白い仕事はないっすよ！
企画マンかぁ…
何か考えてたろー
ウギャ〜
ウリウリ
グリグリ
ニンヤリ
またきて下さいね。
ありがとうございました。
企画マンて色々とたいへんなんだね。
またいきたいね。
そしてラッシュはひそかに….
ZZZ
ほねほね
おわり。


CAPCOM
PR INFORMATION
ロックマン5
ファミコン用ソフト
定価7,800円（税別）
ロックマンワールド3
ゲームボーイ専用カートリッジ
定価3,500円（税抜価格3,398円）
ワイリー&ライトの
ロックボード
ファミコン用ソフト
定価6,500円（税別）
アイドルヒーロー・ロックマン
ますます快調！
大好評発売中！
ROCKMAN
シリーズ
ロックマン
ファミコン用ソフト
定価5,300円（税別）
ロックマン2
ファミコン用ソフト
定価5,800円（税別）
ロックマン3
ファミコン用ソフト
定価6,500円（税別）
ロックマン4
ファミコン用ソフト
定価7,800円（税別）
ロックマンワールド
ゲームボーイ専用カートリッジ
定価3,500円（税抜価格3,398円）
ロックマンワールド2
ゲームボーイ専用カートリッジ
定価3,500円（税抜価格3,398円）
©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
ファミリー コンピュータ・ファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。
株式会社カプコン 大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。



ROCKMAN CLUB
巻末大特集
いつ果てるとも知れない、闘いの日々……。
スーパーヒーロー・ロックマンがたどってきた
これまでの足跡を、もういちどたどってみよう。
ロックマンクラブ
Vol.1
いつも熱い声援をありがとう!!
ロックマン
ファミリーのすべて

一挙大集合だ！ ROCKMAN 全ボスキャラ分類図

「ロックマン」シリーズで今までに登場したボスキャラは、どれをとってみても強敵ぞろいだったね。でも、とにかくたくさんのキャラが出てきたから、全部を覚えているファンは少ないんじゃないかな。そこで、それぞれの攻撃のパターンでいくつかに分類を試みてみた。ロックマン6のボスキャラには、今までのパターンにはまらないすごいヤツがどんどん集まってきているぞ！

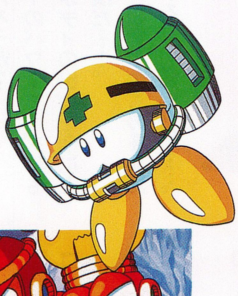


ロックマンファミリー 全43体が

各タイプの特徴

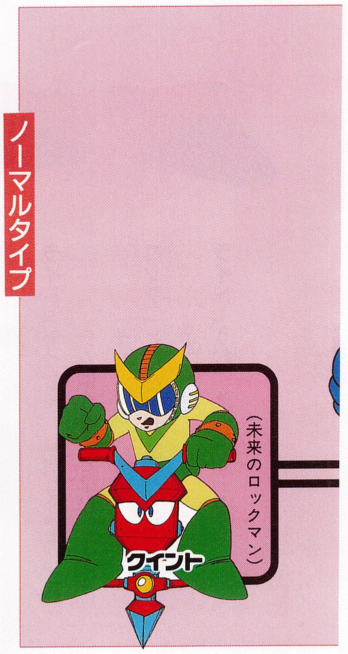
ノーマルタイプ　人間に近いタイプ。独自の特殊攻撃は持たないが、その分はばの広い性能を持つ。
ヒットタイプ　飛び道具など、固いものを武器として直接的な攻撃を得意とするタイプ。
電磁力タイプ　電力・磁力・重力など、自然界に存在するいろいろな種類の「力」を利用する。
エアタイプ　空気を利用して、吸い込んだり飛んだりする。地球上で空気のないところはないから、敵に回せばやっかいだ。
ボムタイプ　爆弾を主要な武器とするタイプ。
冷熱タイプ　熱いものや冷たいものの温度差攻撃がメイン。
パワータイプ　大きな体を生かしたパワー攻撃がメイン。
水中タイプ　水の中で本領を発揮するタイプ。
アニマルタイプ　動物の能力を戦闘に生かして設計されたタイプ。
ミステリータイプ　神秘的な雰囲気を持つロボット。

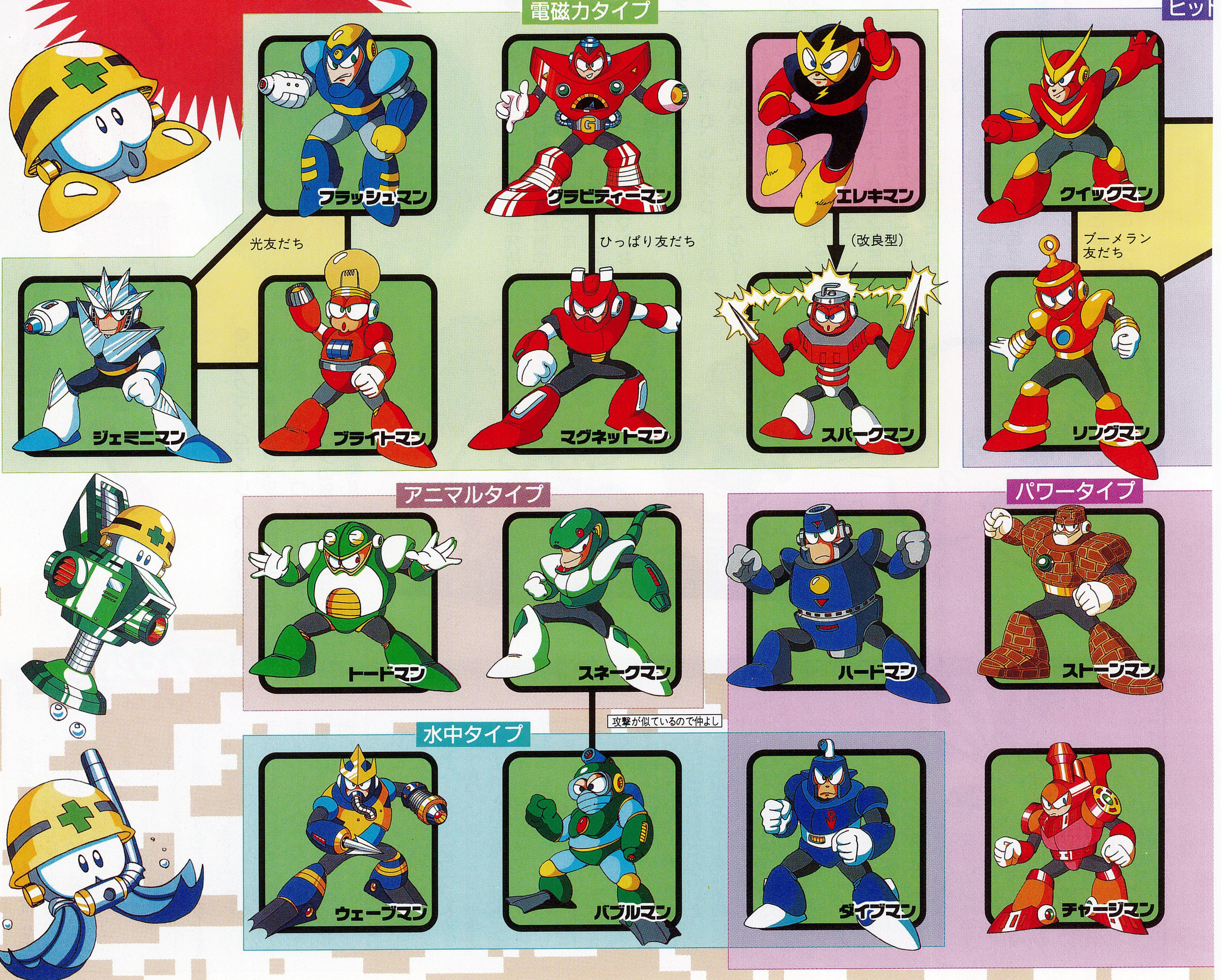
ドクターライトナンバーズ
ドクターワイリーナンバーズ
製作者不明





見よ！このバラエティ 明日のDr.ライトは君だっ!!

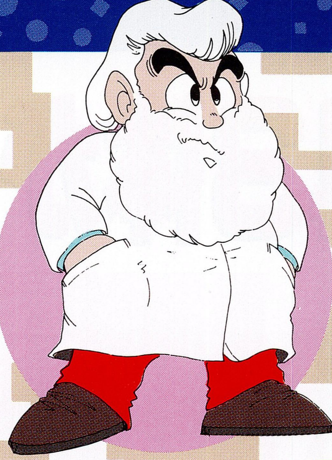




束の間の休息、そして……

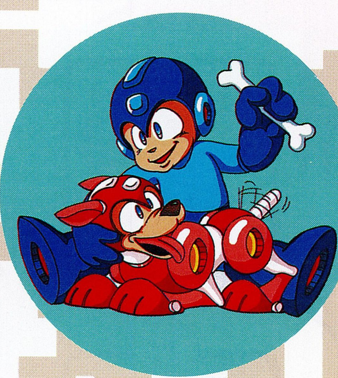
新たなる戦いへの序章！

5度にわたるワイリーとの戦いを終え、一時の平和に安堵するライト戦士。しかしその優秀な頭脳の中には、早くも次の戦いへの対策があった!!

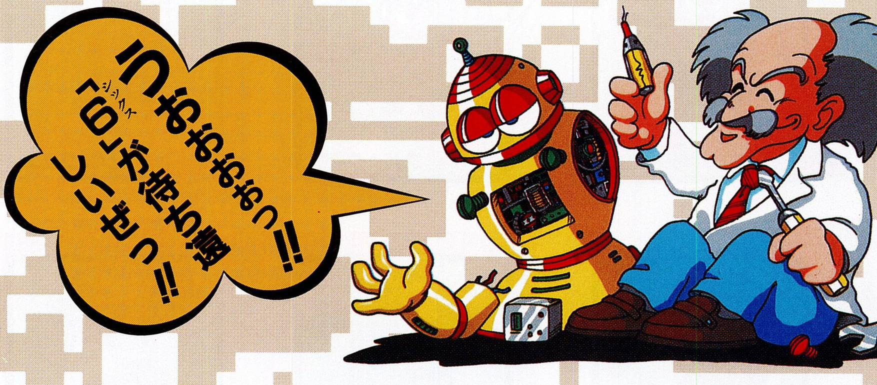


●西暦2XXX年
悪の天才科学者Dr.ワイリーは、ロックマンの活躍によって敗退した。
ブルースをも巻き込んだ、奴の5度目の野望も何とか阻止することができたのだ……。
しかし、このままでは終わるまい……悲しいことだ……。
私はワイリーと、話し合いの上での和解を望んでいる……が、万が一、6度目の戦いが始まってしまったとき、ロックは勝てるだろうか？
ロックバスターのパワーアップにも限界がある……ボディの出力を今以上に上げるのも危険だ……。
やはり……今、研究中のものを兵器として実戦投入するしかないのか……。

ロール「ライト博士、お茶が入りましたよ。……どうしたんですか、博士？ 難しい顔をして」
ライト「ん？ あぁ、何でもないんじゃよ。ありがとう、ロール」
ロール「ロックとラッシュにはエネルギー・ジュースね」
ロック「あれっ？ そういえば、ラッシュが見当たらないけど……」
ライト「おぉ、すまん、すまん。言うのを忘れとったわい。実は、ラッシュは今、オーバーホール中なんじゃ」
ロック「えぇ？ どこか壊れたんですか？」
ライト「心配はいらんよ、ロック。お前の大事なラッシュは、今改造中なんじゃ」
ロール「新しい変形システムですね！」
ライト「そうじゃ。しかし今度のシステムは今までとはひと味違うぞ」
ロック「どんな変形をするんですか？」
ライト「うむ、それはな……」



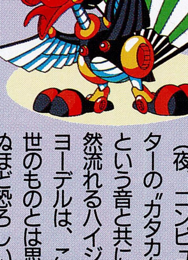
●同じ頃、Dr.ワイリーの秘密研究所には、夢中でファミコンゲームに熱中しているワイリー博士の姿があった。
ワイリー「そこだ！ 行け、クリスタルマン！ ロックマンなんぞに負けるな!!」
チュイン、チュイン、ピュイーン!!
ワイリー「うーむ、やはりわしたちの戦いを元にした、このゲームは燃えるわい」
チュドーーーン!!!
ワイリー「だーーっ、また負けたーーっ！……くそっ、気晴らしにスーパーファミコンでもするか……こっちにはロックマンは出てこんしな」
スーパーファミコンの電源を入れるワイリー。が、画面をみたその顔色が見る見る蒼白になっていく。
ワイリー「なっ！ ロックマン？ い、いや、ロックマンとは少し違うぞ……何じゃこいつは……!!」



●ロックマンとワイリーの、次なる戦いとは、新たなラッシュの変形システムとは？ そして、ワイリーが見たスーパーファミコンの新ヒーローとは？ 謎が謎を呼ぶ急展開!! 続報を待て!!

ワイリー&ライトの ROCK BOARD ザッツ★パラダイス 開発裏話

ロックボードを作ることになって、ロックマンシリーズに登場したボス達をふんだんに盛り入れた豪華なものにしようということになりました。
が、『これだけでは面白くない』と思いボス達を抑えるようなボードの〝顔〟になるキャラクターを作ることになりました。
キャラクターの人達に数多くのデザインをしてもらったのですが、ボツ、ボツ、いやぁ～ボツという具合に気持ちのいいほどボツが出まくりました。
かなり悩みデザインの相談をしていたある日、鳥のデザインのキャラクターを見ているとふと『不幸の鳥』……『フコウノトリ』……ん？『コウノトリ』で考えてみよう。という具合に悩みに悩み、結果単純な発想で『レゲー』が生まれました。
そういえば、ローラースケートをしていてキャラクターデザイナーの命とも言うべき右腕にひびを入れるほどにずっこけて、大きなギブスをつけ泣きながら絵を描いていた不幸なお兄さんもいた。おまけにキャラクターを作るのに使っていたパソコンまで壊れてしまい一人で不幸を背負っていた。
(不幸を一人で背負ってくれて助かったなぁ。)
残業してAM．2：00をこえると、いきなりアニメソングを狂ったようにノリノリで歌い出すお姉さんもいたなぁ。
(夜、コンピューターの〝カタカタ〟という音と共に突然流れるハイジのヨーデルは、この世のものとは思えぬほど恐ろしいものだった。)





ROCKMAN 5 開発裏話

なんといっても、驚いたのは公募のハガキ!! 初めてのロックマンシリーズの企画なのでどんなハガキが来るんだろう? と、わくわくしていました（この時は「楽しみ」でした）。

そして、初めてキャラ公募の広告がファミコン雑誌に乗って最初のハガキが来たのはなんと、2日目（これは、読んですぐに考えて応募してくれたのでしょう）。ここで、あまりの嬉しさに「よし、1枚残らずチェックしちゃうぞ。」と、心に決めたのが甘かった（甘い）。

3日目、千通ほどのハガキの束が2つ届きました。ほぼ1日がかりで、すべてチェック!! まる1日かかったため、その日の作業はあんまりできなかった訳ですが、「今日、これだけできたんだから明日は500通ぐらいだろうし、明日がんばろぉ。」と考えていました（激甘）。

その次の日から、来る来る!! 千通の束がダンボールに詰まって運ばれてくる。

もう大変!!

1枚に20秒でチェックできたとしても、千通で20000秒=333分20秒=5時間33分20秒!! そんなんが、ダンボール箱の中に詰まって来た日にゃ～もう、パニック。

ハガキ地獄の中での心の支えは、「ロックマン4の時は約8万通だった訳だから…もうすぐ7万通だし、よし! あと1万、あと9千9百……」と呪文を唱えるかのごとくハガキの前で呟く姿は涙なくしては語れないでしょう（号泣）。

しかしロックマンファンは、そんな企画者の心の支えなど知ったことじゃありませんでした（当然）。

8万通を超えた所で勢いを失うどころか、締め切り前の急加速であれよ、あれよと言う間に11万の壁を超えてしまったのでした（この時、すでに屍状態）。

最終的には約13万通の応募でしたが、その中の522通のファンレターは心の支えになりました（一部、お叱りの手紙もありましたが）。どうも、ありがとうございました。

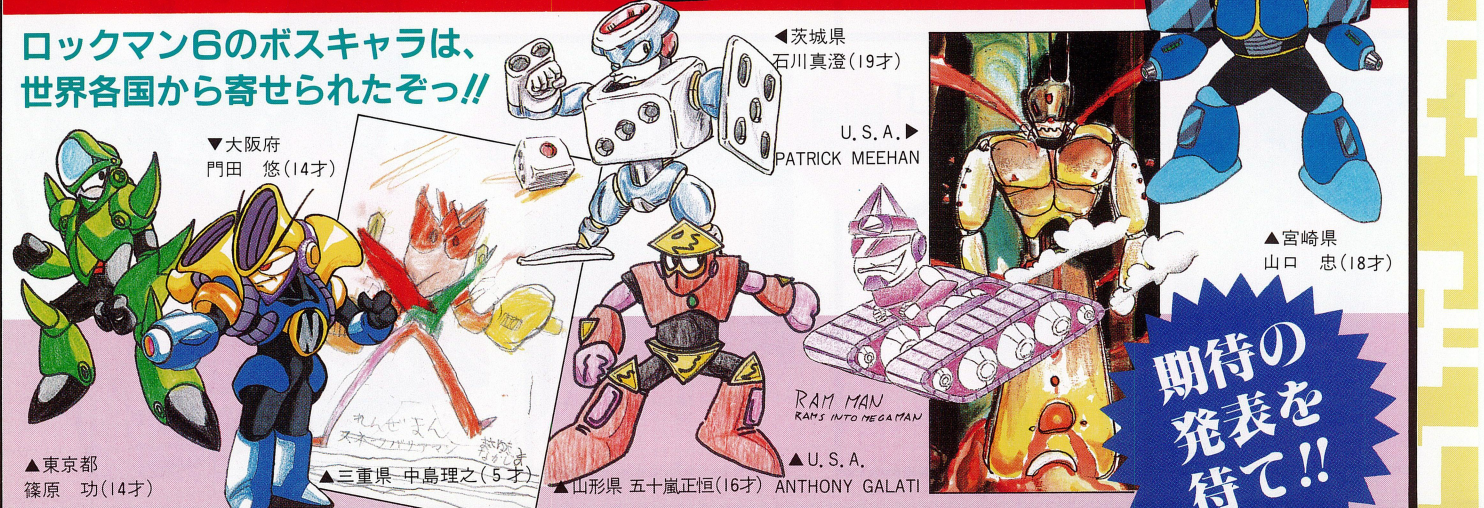
P.S.
ロックマンファンの皆様、これからは、キャラを応募してくれる時は、お願いだからハガキにして下さいね。手紙だと、開封するのに時間がぁ～。



ボスキャラ旋風 世界から来たる!!

ボスキャラにたくさんの応募ありがとう!

ロックマン6のボスキャラは、世界各国から寄せられたぞっ!!



▲東京都 篠原 功（14才）
▼大阪府 門田 悠（14才）
▲三重県 中島理之（5才）
◀茨城県 石川真澄（19才）
▲山形県 五十嵐正恒（16才）
U.S.A.▶ PATRICK MEEHAN
▲U.S.A. ANTHONY GALATI
▲宮崎県 山口 忠（18才）

期待の発表を待て!!

OTAYORI GALLERY
おたよりギャラリー

いつもカプコンにハガキをありがとう。
今回はこういったみんなのハガキをピックアップ！ちょっとした展覧会としゃれこんでみたい。どれも力作ぞろい。これに負けない作品をこれからもどんどんカプコンに送ってほしい。
（くわしくは「ファイター'S CLUB」のコーナーを参照。）
それではとくとご覧あれ。



神奈川県
海山優名
(P.N)


北海道
真島正典


北海道
太田成紀

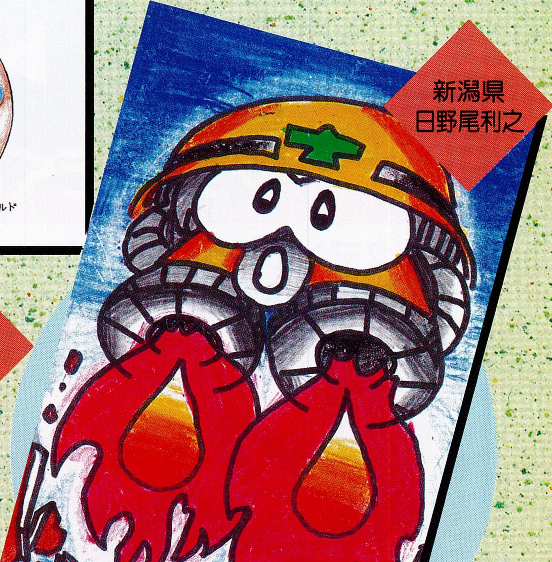

埼玉県
太郎の父
(P.N)


東京都
ぱるぱるⅣ世参上！
(P.N)


岐阜県
つづくん
(P.N)



東京都
桑原浩司


新潟県
日野尾利之


埼玉県
清水正雄


岡山県
松田えりか



大阪府
清水正和

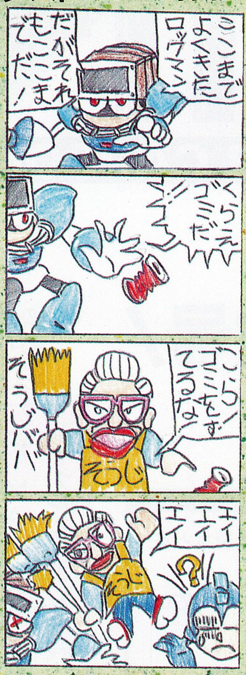
4コマ シアター

恐るべしフラッシュマン!!



愛知県 冷ややっこ(P.N)

ダストマンの弱点



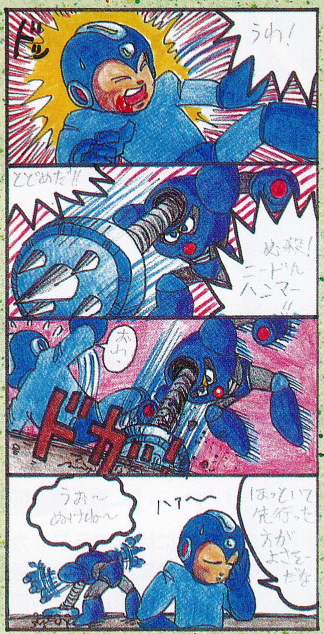
千葉県 桜井正

対決!マグネットマン

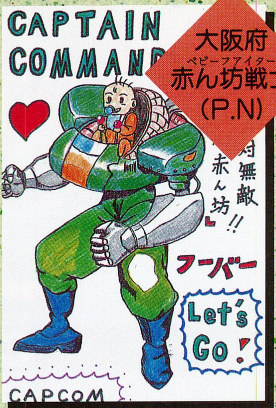


千葉県 高山亮二

ニードルマンの失敗



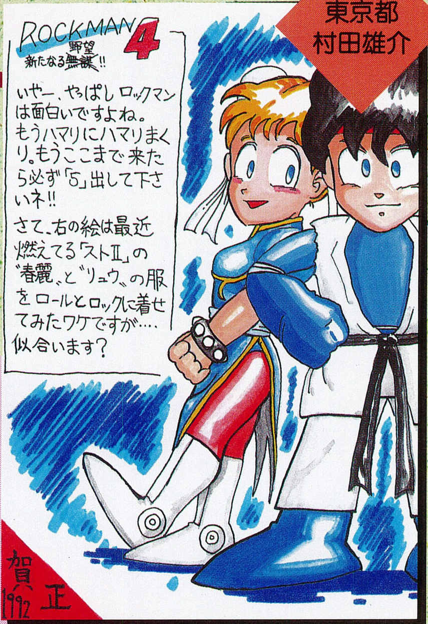
東京都 ユダヤ(P.N)



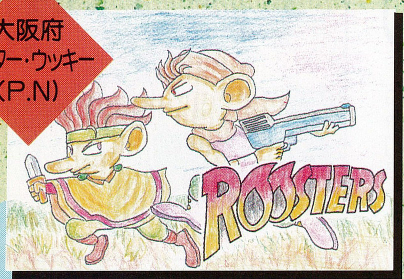
大阪府 赤ん坊戦士(ベビーファイター)(P.N)



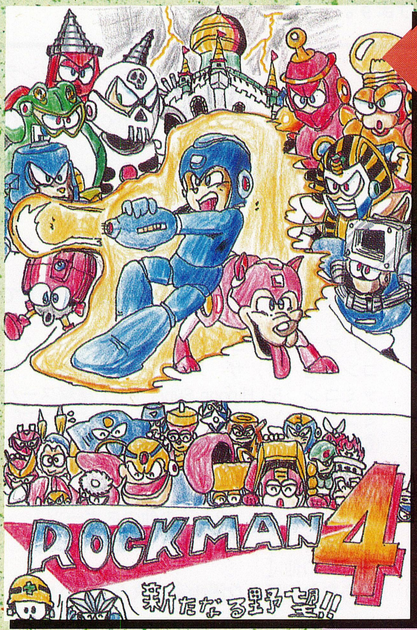
山口県 中村正浩



東京都 村田雄介



大阪府 ドクター・ウッキー(P.N)



千葉県 P.N モンキーング

力作ぞろいだ!



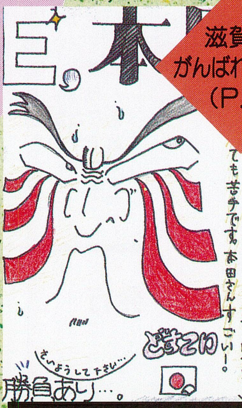
埼玉県 五十嵐友紀



東京都 小野俊哉



大阪府 鮎合祥二郎



滋賀県 がんばれ!本田(P.N)

クラブ☆カプコン

CLUB CAPCOM

創刊準備号

COMMING UP NEXT CLUB CAPCOM!

ますますおもしろくなる次号!
怒濤の続刊をまて!!

アンケート懸賞応募のきまり

アンケートはがきの表の部分には、クラブ☆カプコン編集部へのご意見、ご希望などをお書きください。所定の位置に希望の賞品の番号もお書きください。

アンケートはがき裏の右上には、配達された封筒に貼ってある宛名シールの下についているバーコードシールをたてに貼ってください。

アンケートはがき裏の部分はマークシートになっています。アンケートの答は、濃い鉛筆または黒のボールペンでぬりつぶしてください。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

データは機械で読み取りますので、はがきを折り曲げたり汚したりしないように注意してください。(宛名シールのない方でも懸賞に応募できます。)

6月30日(当日消印有効)までにアンケートはがきを送ってくださった方の中から、抽選で1000名の方にご希望の賞品をさしあげます。

①今回のクラブ☆カプコンの中でおもしろかった記事はどれですか。下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

②今回のクラブ☆カプコンの中でつまらなかった記事はどれですか。下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1) 表紙
2) ロックマンシリーズポスター
3) 描き下ろしイラストギャラリー
4) ニューゲーム・インフォメーション(アーケード部門)
5) アーケードびっくり箱
6) ストII四大ボスキャラ対談
7) F3000レース情報
8) ファイターズ・クラブ予告編
9) Dr. ライトのわしに聞け!
10) かぷこん瓦版
11) カプコンショット　水野美紀
12) ニューゲーム・インフォメーション(コンシューマ編)
13) 本宮ひろ志インタビュー
14) みうらじゅんのイラストエッセイ
15) マンガ　カプコンばんざい!
16) 巻末　ロックマン特集(ロックマン・クラブ)
17) おたよりギャラリー

③あなたが持っているゲームマシンは次のうちのどれですか?

1) ファミコン　2) スーパーファミコン　3) ゲームボーイ　4) メガドライブ　5) ゲームギア　6) PCエンジンコア　7) PCエンジンデュオ　8) テラドライブ　9) パソコン　10) NEO-GEO　11) リンクス　12) メガCD　13) CD ROM²　14) その他 [　　]

④あなたが好きなゲーム・ジャンルはどれですか?

1) アクション　2) RPG　3) シューティング　4) スポーツ　5) パズル　6) クイズ　7) シミュレーション　8) アクションRPG　9) アドベンチャー

⑤あなたがいつも読んでいる雑誌名を教えてください。

1) ファミリーコンピュータマガジン　2) ファミコン通信　3) ザ スーパーファミコン　4) ㊙ファミコン　5) Hippon Super! 6) 電撃スーパーファミコン　7) ゲーメスト　8) Vジャンプ

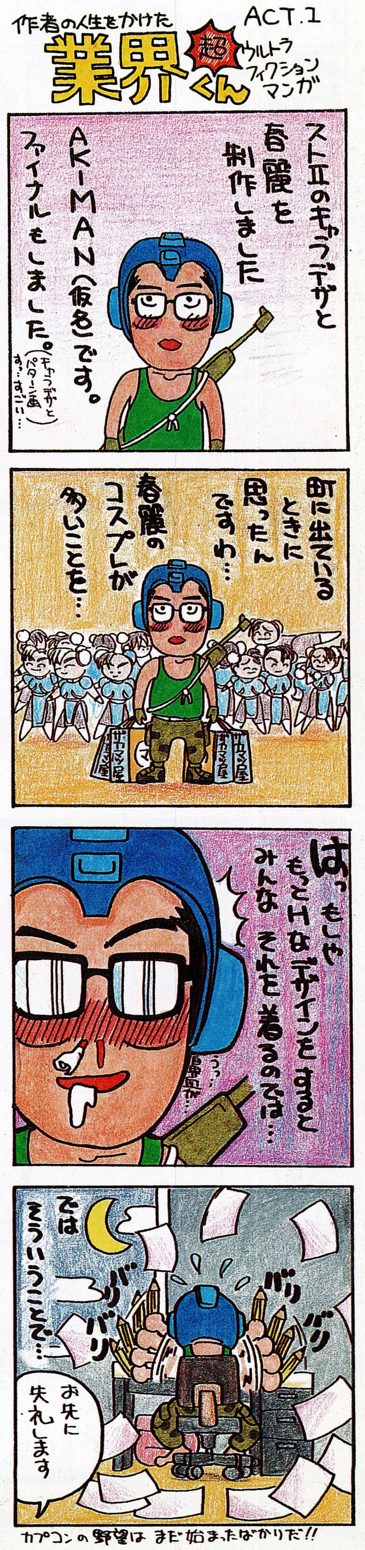
⑥あなたのゲーム以外の趣味を教えてください。

1) 野球　2) サッカー　3) バスケットボール　4) スキー　5) プロレス　6) テニス　7) ゴルフ　8) すもう　9) その他のスポーツ [　　]　10) 読書　11) 映画　12) 音楽　13) その他 [　　]

⑦あなたの好きな漫画家を教えて下さい。
[　　]

⑧いつも良く見ているテレビ番組を教えて下さい。
[　　]

⑨あなたの好きなタレントを教えて下さい。
[　　]



発行　株式会社カプコン
〒540　大阪市中央区釣鐘町2-2-8
TEL. (06)946-6658




1
Dr.



⑪テレフォンカード
各10名計100名
⑫カプコン
ビニールバッグ+ストⅡトランプ
セットで50名
⑬パッケージノート
各5名計25名
⑭ストⅡTシャツ
5名
⑮ストⅡ
バスタオル
20名
⑯カプコンTシャツ
各20名計40名
⑰カプコン
ポロシャツ
各10名計20名
⑱キーホルダー各10名計20名
⑲'91カプコン
レーシングビデオ35名
⑳超魔界村
プロモーションビデオ
25名
提供／
㉑ロ
キャ
-12
提供／ポニーキャニオン
㉕ストリートファイタ
G. S. M. CAPCON4／
㉙バース／アルフ
G. S. M. CAPCO
提供／セントラルホビー Tel. 03 3862-6231
㊷ロックマンジグソー
各1名
1000ピース［ブルース］
300ピース［ステージ1］
300ピース［ステージ



応募のきまりは、最終ページを見て下さい

写真／吉尾武志


CAPCOM
ヒーローの生みの親。
このヒーローたち、もうご存知ですよね。そう、あのゲームヒーローたちです。私たちは彼らのほかにも数々のゲームを開発し、いろんなヒーローを生んできました。いつだって「楽しいこと」や「面白いこと」にピントを合わせ、彼らの人気と共に成長してきました。今や、彼らは海の向こうでも大人気！ますます元気に活躍中です。これからも、みんなに愛され、親しまれるスーパーヒーローを生み続けたい。次代のヒーローを、いつもキミたちのそばに——。私たちは感性開発企業カプコンです。

CAPCOM
〒540　大阪市中央区釣鐘町2—2—8